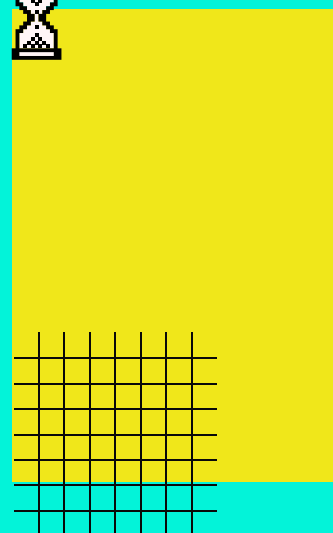
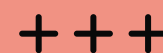
PENYUSUN:

Dr. DEVIE RAHMAWATI
GIRI LUKMANTO, M.Ed
MILA VIENDYASARI, M.Si
RIZKI AMELIAH
RANGGA ADI NEGARA
INDRIANI RAHMAWATI

EDITOR:

RIENZY KHOLIFATUR

DESAIN:

DESHADI TRI AGUNG S

Membentuk NETIZEN Tangguh untuk INDONESIA Tumbuh

Devie Rahmawati | Giri Lukmanto | Mila Viendyasari
Rizki Ameliah | Rangga Adi Negara | Indriani Rahmawati

Program Humas Universitas Indonesia
Jakarta 2021

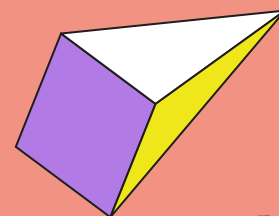
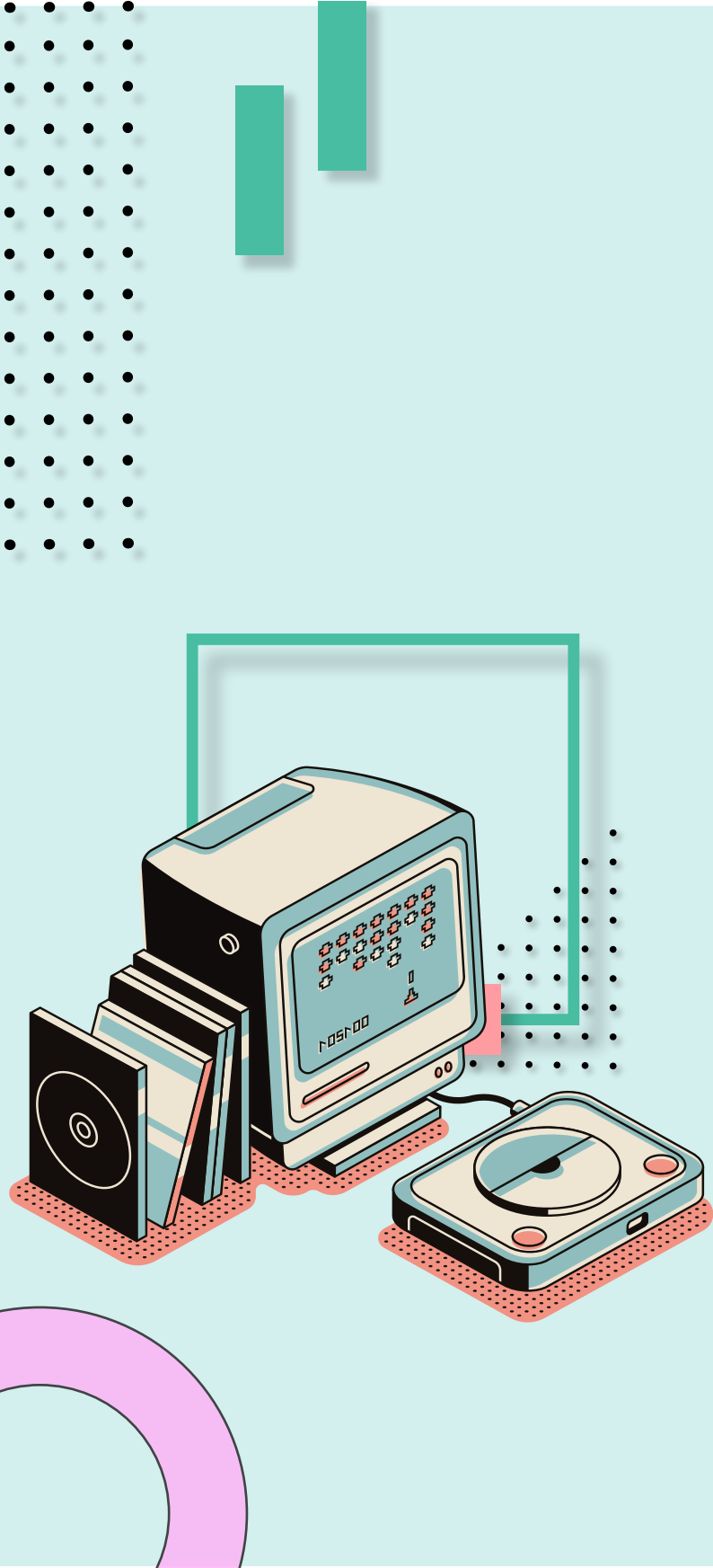



TABLE OF CONTENTS

MODUL PELATIHAN "MEMBENTUK NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

Modul Pelatihan "Membentuk Netizev Tangguh untuk Indonesia Tumbuh"

Latar Belakang....................1

Deskripsi Modul....................3

Garis-Garis Besar Program Pelatihan "Netizen Tangguh Untuk Indonesi Tumbuh" VOKASI UNIVERSITAS INDONESIA – KLINIK DIGITAL – DIGITAL MAKARA PROJECT....................6 s/d 9

Garis-Garis Besar Program Pelatihan "Netizen Tangguh Untuk Indonesia Tumbuh" UNIVERSITAS INDONESIA....................10 s/d 13

MODUL 1. DUNIA DIGITAL DAN KELUARGA....................13

MODUL 2. INDIVIDU CERDAS DAN TANGGUH DALAM DUNIA DIGITAL......33

MODUL 3 NETIZEN CERDAS 4.0....................54

MODUL 4 MENERAPKAN LITERASI DIGITAL DIRI SENDIRI, KELUARGA DAN LINGKUNGAN....................76

REFERENSI....................91

MODUL PELATIHAN
"MEMBENTUK NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

Latar Belakang

Di tahun 2019, secara global jumlah pengguna internet kini melebihi 4,39 miliar orang. Dalam jumlah total pengguna internet tersebut ada 3,48 miliar juga adalah pengguna media sosial. Jika dibandingkan tahun sebelumnya, maka pengguna media sosial telah bertambah 288 juta orang (We Are Social, 2019). Menurut data dari Statista (2019) kini lebih dari 5,1 miliar populasi dunia adalah pengguna smartphone. Secara signifikan, telah terjadi kenaikan 100 miliar pengguna baru dari tahun 2018. Sedang dari tahun ke tahun, telah terjadi peningkatan 10% pengguna internet secara global. Dalam tren ini, penduduk Indonesia juga tidak mau ketinggalan. Sejak 2019 lalu, telah ada 355 juta perangkat digital yang dimiliki 268 juta jiwa penduduk Indonesia. Jika dibandingkan jumlah perangkat digital seperti komputer, laptop, dan *smartphone* dengan populasi Indonesia, maka ada sekitar 133% perangkat digital.

Perbedaan daya adaptasi terhadap terhadap kemajuan teknologi digital di masyarakat bergantung pada kemampuan seseorang memahami dampak dari teknologi. Dunia digital tentu memiliki dampak negatif dan dampak positif tergantung dari bagaimana seseorang menggunakannya. Oleh sebab itu, banyak pihak melakukan berbagai upaya penguatan literasi digital di tengah masyarakat. Secara umum, upaya dan gerakan penguatan ini dimulai bertahun-tahun lalu. Banyak gerakan dilakukan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan program untuk mengatasi berbagai isu digital dan ekosistemnya.
Literasi digital menurut definisi UNESCO (2018) adalah sebagai berikut:

"Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang secara beragam disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media."

Tantangan bagi seorang netizen 4.0 dalam sebuah keluarga sebagai unit sosial terkecil dalam beradaptasi atas teknologi ini tidaklah mudah. Perbedaan generasi menyebabkan perbedaan penggunaan dan kebiasaan dalam mengakses internet atau media *digital habit*. Sebagian membutuhkan waktu lama dalam beradaptasi menggunakan teknologi internet, sebagian dianalogikan lahir, tumbuh, dan berkembang bersama internet itu sendiri. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan proses adaptasi dan penggunaan internet hingga perbedaan pola asuh sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi internet. Dampak internet bagai pedang bermata dua karena selain berdampak positif juga memiliki sisi negatifnya.

Penguatan literasi digital telah menjadi tantangan bagi banyak negara. Seiring cepatnya jumlah perangkat, akses, penetrasi dan inovasi teknologi digital, aspek literasi tertinggal jauh. Literasi digital tidak sekadar tahu cara mengakses. Tetapi juga menjadi tanggap akan isu sosial di dunia digital. Sekaligus menjadi warga digital yang tangguh baik dalam pengetahuan, kecakapan, dan etika. Indonesia sudah mengalami banyak sekali isu dunia digital seperti peretasan, hoaks, perundungan siber, phishing, dsb. Oleh sebab itu, modul ini berfokus pada penguatan literasi digital dimulai dari keluarga sampai kepada individu sampai lingkungan sekitar.

Tujuan Pelatihan

1. Meningkatkan literasi digital, pemahaman platform, dan keterampilan netizen Indonesia dalam memahami, berinteraksi dan membangun ketangguhan diri untuk siap menghadapi tantangan di era digital
2. Memulai ketangguhan netizen Indonesia dalam kecakapan literasi digital yang dimulai dari keluarga, individu dan lingkungan sekitarnya dalam menghadapi tantangan dunia digital.
3. Menjadi referensi penguatan literasi digital di Indonesia secara khusus sekaligus menambahkan khazanah literasi digital dengan corak yang khusus pada ketangguhan keluarga, individu dan masyarakat.

Deskripsi Modul

Netizen yang tangguh dimulai dari lingkup keluarga sebagai unit sosial terkecil guna membentuk dan membangun ketangguhan diri mereka. Keluarga merupakan pendidik pertama dan utama bagi pembentukan pribadi dan karakter setiap individu. Oleh sebab itu, keberhasilan keluarga dalam mendidik akan sangat bergantung pada kecakapan dan pola asuh yang dimilikinya. Salah satu tugas keluarga adalah mempersiapkan anak menghadapi zamannya. Apakah keluarga sudah mempersiapkan anggota keluarganya untuk menghadapi dan menjadi tangguh dalam era digital saat ini dan era ke depannya? Perkembangan teknologi digital tidak dapat dihindari, oleh karena itu keluarga perlu terus belajar dan mengembangkan diri agar dapat mendampingi dan memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan anggota keluarganya kita.

Internet telah memasuki hampir seluruh lapisan umur di Indonesia, internet sebagian besar diakses melalui telepon pintar/*smartphone*. Kepemilikan telepon pintar semakin meningkat di Indonesia. Keluarga sebagai unit sosial terkecil pembentuk netizen 4.0 kadang memiliki telepon pintarnya masing-masing. Tak jarang juga anak menggunakan telepon pintar orang tuanya untuk berselancar di internet. Perbedaan kebutuhan dan media digital habit antara anak, orang tua, dan orang di sekitar membuat pentingnya antar keluarga untuk saling menjagadan berkolaborasi agar seluruh keluarga merasakan kenyamanan dan aman yang sama dalam menggunakan internet.

Modal dasar dari penguatan ketangguhan literasi digital adalah menyasar baik generasi Z dan Alpha. Netizen yang kini berada dalam ruang kelas merupakan generasi Alpha. Generasi Alpha secara khusus kenal, akrab, dan menguasai teknologi sejak dini. Generasi ini juga adalah anak dari generasi Millenials yang lebih dahulu terpapar dan tumbuh bersama teknologi. Sehingga teknologi bagi generasi Z dan Alpha di era teknologi 4.0 adalah generasi yang siap dan tangguh terhadap teknologi. Sehingga selain dari penguatan personal para generasi Z dan Alpha ini, penguatan ketangguhan literasi digital bisa dimulai dari keluarga. Dan penguatan ini menyasar pada penguatan dua kecakapan *(skill)* dasar literasi digital. Kedua skill dasar berikut bisa dikembangkan baik di sekolah, di rumah, atau di lingkungan.

Kedua kecakapan tersebut terangkum dalam tabel berikut:

Kecakapan Teknis	Kecakapan Halus
Menggunakan perangkat digital.	Menggunakan metode berpikir kritis *(critical thinking)*
Memproduksi konten digital.	Memahami, menganalisa, memverifikasi, mengevaluasi, dan mendistribusikan informasi.
Bernavigasi dalam kanal komunikasi digital.	Berpartisipasi dalam diskusi publik daring atau kampanye/gerakan digital.
Bekerja dengan aspek teknis piranti keras *(hardware)* komputer.	Berkolaborasi dengan sesama dalam ruang virtual.

Jelas bahwa menjadi tangguh dalam dunia digital menjadi kecakapan yang wajib dimiliki oleh generasi saat ini. Walau sejatinya cara berpikir kritis itu wajib dimiliki dan dipraktekkan semua orang. Sehingga modul pelatihan ini akan menyentuh, memahamkan, sekaligus mempraktekkan baik kecakapan teknis dan kecakapan halus individu yang dimulai dari keluarga, individu dan masyarakat. Oleh sebab itu modul ini disusun dengan sasaran penguatan literasi digital dalam keluarga sebagai unit terkecil netizen 4.0.

Pokok Bahasan dan Sub-pokok bahasan dalam modul ini adalah sebagai berikut:

1. Dunia Digital dan Keluarga

a. Literasi digital dan kompetensinya
b. Perangkat digital dan aksesnya
c. *Platform* digital dan fungsinya

2. Individu Cerdas dan Tangguh dalam Dunia Digital

a. Konten digital
b. Setting keamanan
c. Kebiasaan *screen time*

3. Netizen yang Bijak 4.0

a. Menjadi bijak mengakses internet *(netiquettes)*
b. Memahami pola interaksi media digital
c. Memahami dampak konten negatif

4. Menerapkan Literasi Digital Diri Sendiri, Keluarga dan Lingkungan

a. Menggunakan *Parental Control* di Android dan iOS
b. Mengatur privasi dan *security* di *platform* media sosial
c. Mengenal aplikasi *Family Link* dan fiturnya

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PELATIHAN "NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

VOKASI UNIVERSITAS INDONESIA – KLINIK DIGITAL – DIGITAL MAKARA PROJECT

Pokok Bahasan/Topik:	Dunia Digital dan Keluarga
Tujuan Pembelajaran:	Dari unit terkecil secara sosial, keluarga harus mampu memahami cara mengakses, mengolah informasi, dan mendesain pesan dalam dunia digital dengan perangkat digital dan berbagai *platform* digital
Deskripsi:	Tantangan keluarga sebagai unit sosial terkecil di era digital muncul saat anggota keluarga kurang memahami literasi digital serta cara mengakses, mengolah, dan mendesain informasi. Kecakapan teknis seperti mengakses perangkat dan menge lola akun media sosial menjadi bekal utama. Namun kecakapan ini perlu diimbangi dengan literasi digital dengan memahami konsep interaksi dunia digital dan praktek baik dan benar perangkat digital dengan bermacam jenis *platform* digital.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Memahami kompetensi dasar literasi digital	1. Definisi literasi digital dari berbagai sumber. 2. Implementasi literasi digital di beberapa negara 3. Literasi digital dan anggota keluarga yang tangguh di dunia digital.	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Modul 1 • Presentasi • Kahoot
2.	Peserta dapat: Memahami perangkat digital dan fiturnya	1. Sejarah singkat perangkat digital 2. Jenis-jenis perangkat digital 3. Fitur-fitur perangkat digital 4. Anggota keluarga melek perangkat digital	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Modul 1 • Presentasi • Kahoot
3.	Peserta dapat: Memahami *platform* media sosial	1. Sejarah singkat *platform* medsos 2. Jenis-jenis *platform* medsos populer 3. Bijak berinteraksi di *platform* medsos	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Modul 1 • Presentasi • Kahoot

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PELATIHAN "NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

VOKASI UNIVERSITAS INDONESIA – KLINIK DIGITAL – DIGITAL MAKARA PROJECT

Pokok Bahasan/Topik:	Individu Cerdas dan Tangguh dalam Dunia Digital
Tujuan Pembelajaran:	Memahami seluk beluk konten digital, setting keamanan, dan kebiasaan *screen time* baik untuk anggota keluarga seperti anak orang tua dan orang terdekat beserta memahami ancaman dan potensinya
Deskripsi:	Dunia digital memiliki manfaat, tantangan, dan ancamannya perlu dengan baik dipahami oleh orang tua. Selain mengamankan diri dan keluarga dari konten negatif. Orang tua juga dapat mengatur sisi keamanan dan kebiasaan menggu nakan gawai baik untuk diri orang tua sendiri dan anak-anak.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Mengakses dan mengolah konten digital positif	1. Definisi konten digital dan jenis-jenisnya 2. Dampak konten negatif pada keluarga 3. Mengelola akses kepada konten digital	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Kahoot
2.	Peserta dapat: Mengatur pengaturan (setting) untuk keamanan akun dan perangkat	1. Konsep dan fitur keamanan digital 2. Pengaturan fitur keamanan pada perangkat digital 3. Pengaturan fitur keamanan pada akun media sosial	• Mempelajari materi • Diskusi	• Video • Modul • Kahoot

3.	Peserta dapat: Memahami konsep dan rekomendasi screen time pada anak	1. Definisi screen time dari berbagai sumber 2. Dampak screen time berlebihan pada orang tua dan anak 3. Rekomendasi screen time pada anak	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Kahoot

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PELATIHAN "NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

UNIVERSITAS INDONESIA

Pokok Bahasan/Topik:	Netizen Cerdas 4.0
Tujuan Pembelajaran:	Menjabarkan dan menerapkan prinsip-prinsip netiquettes untuk mengakses, mengelola dan mendesain informasi digital untuk orang keluarga sebagai unit sosial terkecil yang membentuk netizen 4.0 berwawasan digital yang juga paham dampak negatif sebuah konten digital
Deskripsi:	Mengelaborasi aspek bijak berinternet (netiquette) sekaligus memahami pola interaksi di media digital seperti UGC serta memahami jenis, dampak, dan contoh dari konten digital yang negatif.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Menjadi bijak dalam mengakses internet *(netiquettes)*	1. Definisi bijak di internet dan media sosial *(netiquette)* 2. Jejak digital untuk diri dan keluarga 3. Menularkan bijak di dunia digital pada orang lain	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Presentasi
2.	Peserta dapat: Memahami pola interaksi di media digital	1. Perbedaan media lama dan media baru (digital) 2. Users generated contents 3. Dampak dari keluarga netizen 4.0 yang gagap teknologi	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Presentasi

3.	Peserta dapat: Memahami dampak konten negatif	1. Konten negatif untuk keluarga 2. Misinformasi dan disinformasi (hoaks) 3. Praktik dan tools periksa fakta	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Presentasi

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PELATIHAN "NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

UNIVERSITAS INDONESIA

Pokok Bahasan/Topik:	Menerapkan Literasi Digital Diri Sendiri, Keluarga dan Lingkungan
Tujuan Pembelajaran:	Menerapkan secara langsung skill atau kecakapan digital untuk mengakses, mengelola dan mendesain informasi digital untuk orang tua berwawasan digital
Deskripsi:	

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Menggunakan fitur parental control di Android dan iOS	1. Definisi parental control di dunia digital 2. Manfaat parental control untuk anggota keluarga dan sekitarnya 3. Fitur parental control yang ada di Android dan iOS	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Kahoot
2.	Peserta dapat: Mengatur setting privasi dan *security* di *platform* media sosial	1. Pentingnya privasi dan *security* di dunia digital 2. Fitur pengaturan privasi di media sosial 3. Fitur pengaturan security di media sosial	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Kahoot

3.	Peserta dapat: Mengenal aplikasi Link dan fiturnya	1. Aplikasi Google Family Link dan manfaatnya 2. Aktivasi aplikasi Google Family Link di perangkat kita	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul • Kahoot

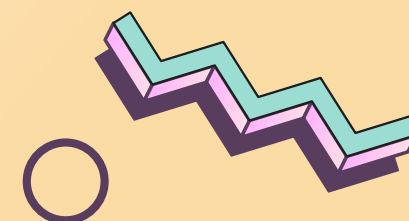
MODUL 1. DUNIA DIGITAL DAN KELUARGA

Pokok Bahasan/Topik:	Dunia Digital dan Keluarga
Tujuan Pembelajaran:	Dari unit terkecil secara sosial, keluarga harus mampu memahami cara mengakses, mengolah informasi, dan mendesain pesan dalam dunia digital dengan perangkat digital dan berbagai *platform* digital
Deskripsi:	Tantangan keluarga sebagai unit sosial terkecil di era digital muncul saat anggota keluarga kurang memahami literasi digital serta cara mengakses, mengolah, dan mendesain informasi. Kecakapan teknis seperti mengakses perangkat dan menge lola akun media sosial menjadi bekal utama. Namun kecakapan ini perlu diimbangi dengan literasi digital dengan memahami konsep interaksi dunia digital dan praktek baik dan benar perangkat digital dengan bermacam jenis *platform* digital.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Memahami kom-petensi dasar lite-rasi digital	1. Definisi literasi digital dari berba-gai sumber 2. Implementasi literasi digital di be-berapa negara 3. Literasi digital dan anggota kelu-arga yang tangguh di dunia digital	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• PPT • Modul 1 • Kahoot
2.	Peserta dapat: Memahami pe-rangkat digital dan fiturnya	1. Sejarah singkat perangkat digital 2. Jenis-jenis perangkat digital 3. Fitur-fitur perangkat digital 4. Anggota keluarga melek perangkat digital	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• PPT • Modul 1 • Kahoot
3.	Peserta dapat: Memahami plat= form media sosial	1. Sejarah singkat platform medsos 2. Jenis dan fungsi platform medsos 3. Bijak berinteraksi di media sosial	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• PPT • Modul 1 • Kahoot

Rencana Pembelajaran

Sub-Pokok 1

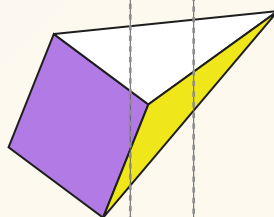
NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Memahami kom-petensi dasar li-terasi digital	1. Definisi literasi digital dari berbagai sumber 2. Implementasi literasi digital di beberapa ne-gara 3. Literasi digital dan anggota keluarga yang tangguh di dunia digital	1. Perkenalan 2. Pemaparan ma-teri (PPT) 3. Diskusi 4. Kuis	1. 5 menit 2. 10 menit 3. 10 menit 4. 5 menit	• Video • Modul • Kahoot

1. Definisi dan Kompetensi Literasi Digital

Literasi digital menurut definisi UNESCO (2018) adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang secara beragam disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media.

UNESCO telah menggariskan 5 kompetensi utama literasi digital yaitu:

1. Literasi Informasi dan Data: Menelusuri, mencari, memfilter, meng evaluasi, dan mengelola data, informasi, dan konten digital
2. Komunikasi dan Kolaborasi: Berinteraksi, berbagi, bersosialisasi, berkolaborasi di dunia digital dengan tetap memahami netiquette, dan data pribadi
3. Pembuatan Konten Digital: Mengembangkan dan mengintegrasi konten digital dengan atribusi dan lisensi dan pemrograman
4. Keamanan (Security): Melindungi perangkat, data pribadi dan privasi, kesehatan dan kewarasan, dan lingkungan hidup
5. Pemecahan Masalah: Memecahkan masalah teknis, mengidentifi kasi kebutuhan dan isu teknologi, secara kreatif menggunakan teknologi digital, mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

2. Implementasi Literasi Digital

Proyek DigEuLit diusulkan sebagai tanggapan terhadap seruan tindakan literasi digital dalam konteks Program eLearning Komisi Eropa. Salah satu dari empat untaian utama program literasi digital. Kemampuan menggunakan TIK dan Internet menjadi bentuk literasi – literasi digital baru. Literasi digital dengan cepat menjadi prasyarat untuk kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan dan tanpa itu warga tidak dapat berpartisipasi sepenuhnya dalam masyarakat atau memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup di abad ke-21. (Komisi Eropa, 2003: 3).

3. Anggota Keluarga dan Literasi Digital

Skor Literasi Digital Indonesia masih berada pada rata-rata 3,4 dari skala 5. Dengan masing-masing wilayah memiliki skor 3,43 untuk bagian Barat, Tengah 3,57, dan Timur 3,44. Skor ini sedikit meningkat di akhir tahun 2020. Dengan nilai rata-rata literasi digital Indonesia menjadi 3,1. Sebagai gambaran terkait konten, data Kominfo mengungkap fenomena negatif di dunia digital yang cukup memprihatinkan. Sejak Agustus 2018 sampai dengan Februari 2021, ada 7.885 isu hoaks. Dengan tiga urutan peringkat hoaks tertinggi terkait pemerintahan (1.568), kesehatan (1.554) dan politik (1.238).

Anak dan keluarga perlu mendapatkan perlindungan dari dampak buruk penggunaan internet baik dari luar individu atau ancaman dari pihak luar keluarga. Oleh karena itu perlunya bimbingan dan pendampingan dari orang tua agar anak dapat menggunakan internet dengan baik dan terhindar dari dampak negatif. Dalam proses pembentukan internet dan keluarga yang kuat dan ramah anak nakal anak sebaiknya mendapatkan peran, hal ini dianggap akan menjadi kekuatan dan juga dapat menumbuhkan kesadaran pada anak pentingnya kritis dan juga memiliki literasi sejak dini.

Konsep Presentasi

Format: PowerPoint (PPT)
Durasi: 5 - 10 menit

Talking Points untuk Slide	Deskripsi Slide
1. Pemaparan konsep literasi digital menurut UNESCO 2. 5 Kompetensi Literasi Digital dari UNESCO 3. Literasi di Uni Eropa dan Korea Selatan 4. Kondisi Literasi Digital di Indonesia 5. Orang tua dan pentingnya pendampingan dan bimbingan untuk anak di dunia digital	**(Slide 1)** Saat ini, ada 345 juta orang Indonesia memiliki perangkat digital. Sehingga Jumlah perangkat digital melebihi populasi Indonesia (274 juta jiwa, atau 125%). Dengan 91% dari pengguna Internet mengaksesnya melalui mobile device (We Are Social 2020). Dengan demikian, literasi digital kita perlukan. Namun perlu dipahami bahwa literasi digital jauh lebih dari sekadar masalah fungsional belajar cara menggunakan komputer dan keyboard, atau cara melakukan pencarian online. **Menurut UNESCO Global Framework for Digital Literacy (2018) literasi digital adalah kemampuan untuk:** • mengakses, • mengelola, • memahami, • mengintegrasikan, • mengkomunikasikan, • mengevaluasi, dan • menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang secara beragam disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media. **(Slide 2)** **Ada 5 kompetensi utama atau inti dari Literasi Digital dari UNESCO yaitu:** 1. Literasi informasi dan data 2. Komunikasi dan kolaborasi 3. Pembuatan konten digital 4. Keamanan (security) 5. Pemecahan masalah **(Slide 3)** Menurut Komisi Eropa di tahun 2003, literasi digital dengan cepat menjadi prasyarat untuk kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan dan tanpa itu warga tidak dapat berpartisipasi sepenuhnya dalam masyarakat atau memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup di abad ke-21

Talking Points untuk Slide	Deskripsi Slide
	Perguruan tinggi Korea Selatan telah menekankan kurikulum dan program yang ditingkatkan teknologi berdasarkan big data, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan IoT di era Revolusi Industri Keempat. **(Slide 4)** Kominfo mengungkap fenomena negatif di dunia digital yang cukup memprihatinkan. Sejak Agustus 2018 sampai dengan Februari 2021, ada 7.885 isu hoaks. Dengan tiga urutan peringkat hoaks tertinggi terkait pemerintahan (1.568) , kesehatan (1.554) dan politik (1.238). **(Slide 5)** Anggota keluarga perlu mendapatkan perlindungan dari dampak buruk penggunaan internet baik dari luar individu atau ancaman dari pihak luar keluarga. Oleh karena itu perlunya bimbingan dan penguatan literasi digital keluarga agar dapat menggunakan internet dengan baik dan terhindar dari dampak negatif. **Dampak negatif yang sering dihadapi anggota keluarga di dunia digital antara lain:** • Scam atau penipuan • Perundungan siber • Child grooming (perilaku asusila atas bujuk rayu) • Phishing (mencuri data pribadi) • Doxxing (menyebar data pribadi) • Revenge porn (menyebar foto senonoh pribadi) • Dsb

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Organisasi dunia yang mendefinisikan literasi digital adalah..	A. WHO B. UNESCO C. ILO D. UNICEF
2.	Berikut adalah kompetensi literasi digital UNESCO, kecuali…	A. Keamanan (security) B. Komunikasi dan Kolaborasi C. Pemecahan Masalah

	Pertanyaan	Jawaban
		D. Infrastruktur dan Akses
3.	Berikut adalah komponen kompetensi literasi data dan informasi, kecuali	A. Menelusuri data dan informasi B. Memfilter data dan informasi C. Mengevaluasi data dan informasi D. Mengklasifikasi data dan informasi
4.	Yang merupakan komponen kompetensi keamanan (security) adalah melindungi.	A. Algoritma sosial media B. Diri dan keluarga C. Perangkat dan data pribadi D. Lingkungan rumah
5.	Negara Uni Eropa memiliki program Literasi Digitalnya sendiri yaitu...	A. DigEuLit B. Digital Europe C. Europe Literacy D. DigLit Europe
6.	Dari Laporan Kominfo tahun 2020, rata-rata Skor Literasi Digital Indonesia adalah...	A. 3,1 B. 3,3 C. 3,5 D. 3,7
7.	Hoaks yang memiliki peringkat tertinggi sampai saat ini adalah.	A. Politik B. Kesehatan C. Pemerintahan D. Bencana Alam
8.	Salah satu bentuk penipuan (scam) yang sering ditemui adalah sebagai berikut, kecuali..	A. Donasi B. Arisan online C. Investasi D. Hajatan

Sub-Pokok 2

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
2.	Peserta dapat: Memahami perangkat digital dan fiturnya	1. Sejarah singkat perangkat digital 2. Jenis-jenis perangkat digital 3. Fitur-fitur perangkat digital 4. Anggota keluarga melek perangkat digital	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (PPT) 3. Diskusi 4. Kuis	1. Mempelajari materi 2. Diskusi 3. Kuis	• Modul 1 • Presentasi • Kahoot

1. Sejarah Singkat Perangkat Digital

Secara historis, dan sampai komputer dibagi menjadi 2 klasifikasi. Yang pertama adalah komputer analog dan yang kedua digital. Fungsi dasar dari komputer analog adalah membuat model atau alur dari rangkaian data yang dibuat. Sebagai contohnya, rangkaian data atau instruksi dan juga angka akan diwakili secara fisik oleh perangkat atau fitur elektronik seperti tegangan listrik. Sedang pada komputer digital, proses diwakili oleh arus digit biner.

Dirilis dalam sebuah jurnal Royal Society of London di 1876, komputer analog ini berfungsi mengukur terus menerus kekuatan ombak. Sehingga peneliti tidak perlu lagi melihat siklus bulan untuk menentukan pasang surut ombak. Secara bentuk fisik, komputer digital pertama pada tahun 1910-an banyak menggunakan tuba vakum untuk menyimpan informasi kode biner. Kode biner yang disimpan mewakili nilai '0' atau '1. Setelah transistor ditemukan di akhir tahun 1940-an, tuba vakum pun digantikan setelah tahun 1950-an.

Pada 13 Oktober 1983, Ameritech Mobile Communications menjadi perusahaan pertama yang meluncurkan jaringan telepon 1G di AS, dimulai dengan Chicago. Pada 13 Maret 1984, Motorola DynaTAC 8000x panggilan Cooper akhirnya mulai dijual — seharga USD 3.995 atau lebih dari 57 juta IDR.

Standar GSM membentuk jaringan umum di seluruh Eropa pada tahun 1991 memberi pengguna layanan tanpa gangguan bahkan ketika mereka melintasi perbatasan. Ponsel GSM pertama, Nokia 1011, yang mulai dijual 9 November 1992, juga memperkenalkan pesan teks. NTT DoCoMo meluncurkan jaringan 3G pertama di Jepang pada 1 Oktober 2001, membuat konferensi video dan lampiran email besar menjadi mungkin.

2. Jenis-Jenis dan Fitur Perangkat Digital

Jenis Gawai	Fitur Utama	Fungsi
Telepon Pintar	1. Layar sebagai media interaksi pengguna 2. Perangkat penghubung sinyal komunikasi dan internet 3. Piranti komputerisasi software Piranti penyimpanan file	1. Fungsi utama: Komunikasi dan pengirim pesan (SMS) 2. Fungsi penunjang: • Membantu produktivitas pekerjaan dan bisnis • Membuka jejaring sosial via internet dan sosmed 3. Fungsi ekstra: Media hiburan dan permainan
Fun Fact	IBM memperkenalkan smartphone pertama ke publik di tahun 1994. Smartphone ini diberi nama Simon dan dibanderol 1.100 USD (sekitar 15 juta IDR)	
Tablet	1. Layar lebih besar daripada telepon pintar 2. Bisa memiliki penghubung komunikasi atau internet 3. Piranti komputerisasi perangkat lunak dan keras 4. Piranti penyimpanan file	1. Fungsi utama: Membantu produktivitas pekerjaan, berkarya, dan bisnis 2. Fungsi penunjang: Terkoneksi dengan smartphone atau internet 3. Fungsi ekstra Media hiburan dan permainan
Fun Fact	Tablet PC atau yang populer disebut tablet sudah ada sejak 1990-an. Namun baru menjadi produk konsumen yang populer sejak 2010 sejak iPad dirilis.	
Laptop	1. Layar lebih besar mencapai ukuran mulai 14 inchi s/d 19 inchi 2. Piranti komputerisasi perangkat lunak dan keras 3. Piranti penyimpanan file 4. Memiliki piranti nirkabel untuk terkoneksi dengan internet	1. Fungsi utama: Membantu produktivitas pekerjaan, berkarya dan bisnis baik secara daring atau *luring* 2. Fungsi penunjang: Media hiburan dan permainan
Fun Fact	Walau sudah perkembangan PC (personal computer) sudah ada sejak awal 1980-an. Laptop yang benar-benar menjadi piranti komersial baru ada pada tahun 1988.	

3. Fitur-fitur Perangkat Digital (Smartphone)

Fitur	Penjelasan
3G	Teknologi telekomunikasi seluler generasi ketiga, menyediakan akses internet broadband seluler ke smartphone dan perangkat seluler. Smartphone perlu dibangun agar mampu 3G atau 4G
4G	Generasi keempat teknologi komunikasi seluler/ponsel. Lebih cepat dari 3G, sistem

	4G menyediakan akses Internet ultra-broadband seluler, misalnya ke laptop dengan modem nirkabel USB, ke smartphone, dan ke perangkat seluler lainnya
Bluetooth	Bluetooth adalah standar teknologi nirkabel untuk bertukar data dari jarak pendek dari perangkat tetap dan seluler, menciptakan jaringan area pribadi (LAN) dengan tingkat keamanan yang tinggi. Kata sandi umumnya diperlukan untuk menghubungkan dua perangkat
SIM Card	Subscriber Identity Module atau Modul Identitas Pelanggan atau kartu Modul Identifikasi Pelanggan (SIM) adalah kartu dengan semua informasi yang diperlukan untuk nomor ponsel tertentu atau modem USB seluler nirkabel. Seringkali dapat menyimpan kontak dan dengan cara itu menyimpannya di kartu SIM untuk digunakan dengan ponsel lain.
PIN	Personal Identification Number atau Nomor Identifikasi Pribadi, nomor yang Anda pilih dan gunakan untuk mendapatkan akses ke berbagai akun
Wi-Fi	Wireless Fidelity. Juga dieja Wifi atau WiFi; teknologi yang dapat digunakan perangkat elektronik untuk terhubung ke internet secara nirkabel. Wi-Fi memiliki jangkauan pendek. Ini bisa berdasarkan informasi umum, misalnya umum dan gratis tersedia di tempat-tempat umum seperti kafe, bandara, dan pusat perbelanjaan. Wi-Fi dapat bersifat pribadi seperti dalam jaringan nirkabel pribadi yang diatur di rumah menggunakan modem nirkabel dan router. Sangat disarankan bahwa jaringan Wi-Fi pribadi menggunakan kata sandi atau tetangga seseorang mungkin menggunakan jatah internet data seseorang.

4. Anggota Keluarga yang Melek Perangkat Digital

Orang tua sendiri menggunakan media, daripada sikap mereka mengenai penggunaan anak mereka, mungkin menjadi penentu utama penggunaan anak-anak. Orang tua perlu sepenuhnya menghargai konsekuensi potensial dari praktik mediasi mereka serta perilaku mereka sendiri. Gaya keterikatan orang tua juga mempengaruhi perilaku smartphone anak- anak. Ada bukti yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital orang tua tidak hanya terkait dengan, tetapi juga prediktif penggunaan anak mereka.

Ada lima jenis utama mediasi orang tua untuk mengatur internet dan media seluler yaitu:

1. Mediasi aktif penggunaan internet: ditandai dengan diskusi konten internet dan aktivitas online dan aktivitas online conjoint;
2. Mediasi aktif keamanan internet untuk mempromosikan peng gunaan internet yang aman;
3. Mediasi pembatasan yang melibatkan pembatasan akses online dalam hal waktu, aktivitas, konten, dan penggunaan; (
4. Pembatasan teknis yang ditandai dengan penggunaan filter teknologi untuk membatasi dan memantau aktivitas online, dan
5. Pemantauan yang mencerminkan pengecekan pasca hoc aktivitas internet.

Kelima mediasi ini dapat diterapkan sesuai kebutuhan dan persetujuan seluruh anggota keluarga. Yang paling utama dalam membahas semua bentuk mediasi adalah pola komunikasi dan interaksi antar anggota keluarga. Walau keluarga sudah melek akan perangkat digital, namun sentuhan humanis seperti mengobrol dan makan bersama tanpa perlu perangkat digital perlu dilakukan.

Konsep Presentasi

Format: PowerPoint (PPT)

Durasi: 5 - 10 menit

Talking Points	Narasi
1. Sejarah singkat perangkat digita 2. Jenis dan fitur perangkat digital 3. Fitur-fitur smartphone	**(Slide 1)** Secara historis, dan sampai komputer dibagi menjadi 2 klasifikasi. Yang pertama adalah komputer analog dan yang kedua digital. Fungsi dasar dari komputer analog adalah membuat model atau alur dari rangkaian data yang dibuat. Dirilis dalam sebuah jurnal Royal Society of London di 1876, komputer analog ini berfungsi mengukur terus menerus kekuatan ombak. Secara bentuk fisik, komputer digital pertama pada tahun 1910-an banyak menggunakan tube vakum untuk menyimpan informasi kode biner dengan nilai '0' atau '1.

	Pada 13 Maret 1984, Motorola DynaTAC 8000x panggilan Cooper akhirnya mulai dijual — seharga USD 3.995 atau lebih dari 57 juta IDR. Ponsel GSM pertama, Nokia 1011, yang mulai dijual 9 November 1992, juga memperkenalkan pesan teks. NTT DoCoMo meluncurkan jaringan 3G pertama di Jepang pada 1 Oktober 2001. **(Slide 2)** Teknologi telekomunikasi seluler 3G, menyediakan akses internet broadband seluler ke smartphone dan perangkat seluler. Generasi 4G lebih cepat dari 3G. Sistem 4G menyediakan akses Internet ultra-broadband seluler. Anggota keluarga sendiri harus bijak menggunakan perangkat digital. Dan yang paling penting adalah peraturan terkait penggunaan perangkat digital. **(Slide 3)** **Fitur dari telepon pintar atau smartphone antara lain:** • Jaringan 3G: Teknologi telekomunikasi seluler generasi ketiga, menyediakan akses internet broadband seluler ke smartphone dan perangkat seluler. Smartphone perlu dibangun agar mampu 3G atau 4G. • Jaringan 4G: Generasi keempat teknologi komunikasi seluler/ponsel. Lebih cepat dari 3G, sistem 4G menyediakan akses • Internet ultra-broadband seluler, misalnya ke laptop dengan modem nirkabel USB, ke smartphone, dan ke perangkat seluler lainnya. • SIM Card: Subscriber Identity Module atau Modul Identitas Pelanggan atau kartu Modul Identifikasi Pelanggan (SIM) adalah kartu dengan semua informasi yang diperlukan untuk nomor ponsel tertentu atau modem USB seluler nirkabel. • Wi-Fi atauWireless Fidelity: Juga dieja Wifi atau WiFi; teknologi yang dapat digunakan perangkat elektronik untuk terhubung ke internet secara nirkabel. • Wi-Fi memiliki jangkauan pendek. Ini bisa berdasarkan informasi umum, misalnya umum dan gratis tersedia di tempat-tempat umum seperti kafe, bandara, dan pusat perbelanjaan. **(Slide 4)** **Ada lima jenis utama mediasi anggota keluarga untuk mngatur internet dan media seluler yaitu:** 1. Mediasi aktif penggunaan internet: ditandai dengan diskusi konten internet dan aktivitas online dan aktivitas online bersama; 2. Mediasi aktif keamanan internet untuk mempromosikan penggunaan internet yang aman; 3. Mediasi pembatasan yang melibatkan pembatasan akses

	online dalam hal waktu, aktivitas, konten, dan penggunaan; Pembatasan teknis yang ditandai dengan penggunaan filter teknologi untuk membatasi dan memantau aktivitas online, dan Pemantauan yang mencerminkan pengecekan pasca hoc aktivitas internet

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Komputer yang berfungsi untuk merangkai model dan alur rangkaian data adalah...	A. Digital B. Analog
2.	Sejak kapan tuba vakum pada komputer digital digantikan oleh transistor yang lebih murah?	A. 1920-an B. 1930-an C. 1940-an D. 1950-an
3.	Kapankah telepon pintar pertama dibuat?	A. 13 Maret 1983 B. 13 Maret 1984 C. 13 Maret 1985 D. 13 Maret 1986
4.	Motorola DynaTAC 8000x sebagai telepon pintar pertama dijual dengan harga lebih dari	A. 47 juta Rupiah B. 57 juta Rupiah C. 67 juta Rupiah D. 77 juta Rupiah
5.	Perangkat telepon pintar yang memperkenalkan fungsi SMS adalah..	A. Nokia 1011 B. NTT DoCoMo C. DynaTAC 8000x
6.	Generasi telekomunikasi seluler yang menghubungkan akses internet broadband adalah..	A. 3G B. 4G
7.	Jaringan internet yang yang merupakan ultra-broadband seluler adalah...	A. 3G B. 4G
8.	Fitur nirkabel yang berfungsi untuk bertukar data dari jarak pendek dari perangkat tetap dan seluler adalah...	A. Wi-Fi B. 3G C. 4G D. Bluetooth
9.	Pengawasan orang tua yang ditandai dengan diskusi konten internet dan aktivitas online secara aktif disebut	A. Mediasi aktif penggunaan B. Mediasi aktif keamanan C. Mediasi pembatasan D. Pembatasan teknis

10.	Pengawasan orang tua untuk mempromosikan penggunaan internet yang aman adalah...	A. Mediasi aktif penggunaan B. Mediasi aktif keamanan C. Mediasi pembatasan D. Pembatasan teknis

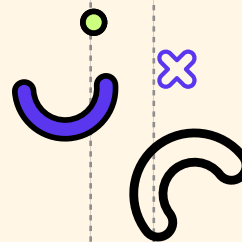
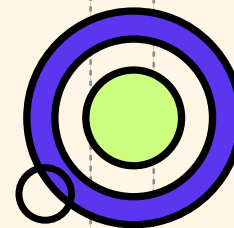
Sub-Pokok 3

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
3.	Peserta dapat: Memahami platform media sosial	1. Sejarah singkat platform medsos 2. Jenis dan fungsi platform medsos 3. Bijak berinteraksi di platform medsos	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (PPT) 3. Diskusi 4. Kuis	1. Mempelajari materi 2. Diskusi 3. Kuis	• Modul 1 • Presentasi • Kahoot

1. Sejarah Singkat Platform Digital

Menurut kamus Merriam-Webster, media sosial didefinisikan sebagai "bentuk komunikasi elektronik (seperti situs web untuk jejaring sosial dan microblogging) di mana pengguna membuat komunitas online untuk berbagi informasi, ide, pesan pribadi, dan konten lainnya (seperti video). Sedang menurut PCMag, media sosial digunakan oleh orang-orang untuk mempublikasikan kegiatan sehari-hari mereka, komentar dan foto serta mempublikasikan kembali informasi yang diposting oleh orang lain.

Beberapa platform media sosial secara historis mulai muncul dari beberapa media sosial berikut:

- **Bulletin Board System (BBS)**
  BBS adalah salah satu bentuk pertama dari media sosial di akhir 1970-an. Pesan ini di-host di komputer pribadi dan dapat diakses oleh

BBS adalah salah satu bentuk pertama dari media sosial di akhir 1970-an. Pesan ini di-host di komputer pribadi dan dapat diakses oleh satu orang pada satu waktu. BBS adalah jenis situs web pertama yang memungkinkan pengguna untuk masuk dan terhubung satu sama lain. Itu tetap terkenal sampai akhir 1990-an. Sebuah sistem untuk menyebarkan informasi melalui Internet ke sekelompok pengikut yang dipilih.

- **Internet Relay Chat (IRC)**
  Internet Relay Chat (IRC) pertama kali diperkenalkan pada tahun 1988 dan digunakan untuk link dan file sharing serta tetap berhubungan. Itu berasal dari akar BBS. Itu juga pendahulu sebenarnya dari pesan instan modern. ICQ, di sisi lain, dikenal sebagai program pertama untuk pesan instan untuk PC.

- **Friendster**
  Dalam hal media sosial modern, Friendster adalah jejaring sosial pertama yang tepat. Didirikan pada tahun 2002 dan memiliki lebih dari seratus juta pengguna terdaftar, sebagian besar dari Asia. Melalui Friendster, pengguna dapat menemukan teman dan memperluas jaringan mereka yang berkembang. Idenya adalah untuk bertemu lebih banyak orang baru daripada di dunia nyata. Namun, mereka mengambil istirahat pada tahun 2015 untuk lebih meningkatkan layanan mereka.

- **Facebook**
  Facebook memulai sejarahnya ketika pertama kali diluncurkan di Harvard pada tahun 2004. Dengan cepat menyebar ke sekolah lain dan pada tahun 2008; Itu telah menjadi platform media sosial yang paling terkenal dan masih terus berkembang pesat. Hal ini memungk inkan penggunanya untuk memposting konten dan mempersonalisasi profil mereka.

2. Jenis dan Fungsi Platform Digital Populer

Lanskap media sosial saat ini dihuni oleh serangkaian layanan yang mendapat perhatian lebih dari 5 miliar pengguna perangkat seluler di seluruh dunia. Satu hal yang berubah sejak hari-hari awal media sosial adalah bahwa banyak platform yang digunakan untuk fokus pada satu fungsi, seperti jejaring sosial atau berbagi gambar. Sekarang, sebagian besar platform media sosial yang mapan telah diperluas untuk menggabungkan streaming langsung, augmented reality, belanja, audio sosial, dan banyak lagi.

Beberapa jenis platform media sosial yang ditinjau dari fungsi dan peruntukannya adalah sebagai berikut

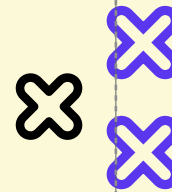
Jenis dan Fungsi Platform Media Sosial dan Contohnya:

Jenis Platform	Fungsi	Contoh Media Sosial
Audio sosial	Keuntungan paling signifikan dari platform dan format media sosial audio adalah perhatian dan keterlibatan tinggi yang mungkin Anda dapatkan dari pendengar yang bergabung	Clubhouse, Twitter Spaces, Spotify
Sosial video	Menonton video dalam format pendek dan panjang. Setiap konten video yang Anda publikasikan harus dirancang untuk menghibur, mendidik, dan / atau menginspirasi audiens Anda. Video yang dibuat murni untuk dijual tidak akan melibatkan pemirsa	YouTube, TikTok, Instagram Stories dan Reels, Facebook Watch
Forum diskusi	Mengajukan dan menjawab pertanyaan, jaringan, membentuk komunitas di sekitar topik berbasis niche dan minat.	Reddit, Quora
Platform jual beli	Meneliti dan membeli produk dari merek secara langsung melalui platform media sosial.	Pinterest, Facebook Marketplace, Instagram, TikTok, Shopify

Streaming live	Menyiarkan video langsung ke banyak pemirsa. Streaming video langsung dapat berkisar dari satu orang yang menunjukkan diri mereka sendiri dan apa yang mereka lakukan di layar mereka hingga panel yang terorganisir secara profesional dengan beberapa pembicara	Twitch, YouTube, Instagram, Live Rooms, Facebook Live, TikTok
Sosial bisnis	Terhubung dengan para profesional di industri Anda atau klien potensial	LinkedIn, Twitter
Sosial komunitas tertutup/pribadi	Menciptakan komunitas, dengan kemungkinan memerlukan pendaftaran atau tindakan penyaringan lainnya untuk anggota baru.	Discourse, Slack, Grup Facebook

3. Bijak Berinteraksi di Dunia Digital

Internet tidak hanya bisa digunakan untuk kegiatan rekreasional. Sebagai sebuah ruang virtual yang mempertemukan banyak masyarakat, keberadaan Internet sebagai media digital juga membuka jalan baru bagi masyarakat untuk dapat berpartisipasi secara aktif sebagai seorang warga digital. Berbagai kegiatan yang melibatkan partisipasi para warga digital bisa dilakukan di dalamnya. Semua warga memiliki peluang untuk mengakses informasi dan memanfaatkan berbagai platform di media digital untuk bertukar pikiran dan mengembangkan pengetahuan. Berdasarkan Data Kemenkominfo menyebutkan ada sekitar 800.000 situs di Indonesia terindikasi sebagai penyebar informasi palsu, yang berdampak pada kecemasan dan kepanikan masyarakat hingga mengganggu kesehatan mental seseorang.

Namun patut dicatat, sebagai sebuah ruang publik Internet menuntut para penggunanya untuk jeli dan bijak dalam memilah dan memilih informasi. Para warga digital pengguna Internet wajib paham mana informasi yang bersifat publik dan mana informasi yang bersifat pribadi

Informasi yang bersifat publik tentu saja bebas untuk disuarakan dan diakses. Untuk itulah setiap pengguna Internet harus memahami peraturan dan etika dasar dalam menyusun dan berbagi pesan di media digital. Setiap pengguna juga wajib memahami regulasi, kebijakan, serta kode etik dalam transaksi informasi di media yang canggih ini.

Langkah berikut dapat dijadikan cara untuk bijak bermedia sosial, yaitu:

Mari kita kenali dengan siapa kita berinteraksi di Media Sosial

1. Mari berteman dengan orang yang kita kenal sebelumnya
2. Apabila teman baru, lebih baik kita telusuri dahulu informasi tentang dia melalui
3. Browser atau dari teman kita lainnya
4. Apabila mencari teman baru, sebaiknya teman tersebut memiliki kesamaan pertemanan atau minat dengan kita
5. Mari berteman dengan orang yang menggunakan identitas asli
6. Bila ragu mari kita memverifikasi akun teman tersebut dengan cara diantaranya cek foto, cek history-nya, dan cek dengan siapa mereka berteman
7. Bila kita mengikuti (follow/subscribe) sebaiknya akun yang telah terverifikasi

Konsep Presentasi
Format: PowerPoint (PPT)
Durasi: 5 - 10 menit

Talking Points	Narasi
1. Sejarah singkat platform medsos 2. Jenis dan fungsi platform medsos 3. Bijak berinteraksi di platform medsos	**(Slide 1)** Menurut kamus Merriam-Webster, media sosial didefinisikan sebagai "bentuk komunikasi elektronik (seperti situs web untuk jejaring sosial dan microblogging) di mana pengguna

membuat komunitas online untuk berbagi informasi, ide, pesan pribadi, dan konten lainnya (seperti video). Sedang menurut PCMag, media sosial digunakan oleh orang-orang untuk mempublikasikan kegiatan sehari-hari mereka, komentar dan foto serta mempublikasikan kembali informasi yang diposting oleh orang lain. Beberapa platform media sosial yang pernah ada dan menjadi populer sampai saat ini adalah BBS, IRC, Friendster dan Facebook. Walau sampai saat ini Facebook, Instagram, Twitter, YouTube dan TikTok menjadi sangat populer di dunia.

(Slide 2)
Lanskap media sosial saat ini dihuni oleh serangkaian layanan yang mendapat perhatian lebih dari 5 miliar pengguna perangkat seluler di seluruh dunia. Sekarang, sebagian besar platform media sosial yang mapan telah diperluas untuk menggabungkan streaming langsung, augmented reality, belanja, audio sosial, dan banyak lagi.

Beberapa jenis dan fungsi media sosial yang sering ditemui adalah sebagai berikut

- Audio sosial: Keuntungan paling signifikan dari platform dan format media sosial audio adalah perhatian dan keterlibatan tinggi yang mungkin Anda dapatkan dari pendengar yang bergabung.
- Sosial video: Menonton video dalam format pendek dan panjang. Setiap konten video yang Anda publikasikan harus dirancang untuk menghibur, mendidik, dan / atau menginspirasi audiens Anda. Video yang dibuat murni untuk dijual tidak akan melibatkan pemirsa.
- Forum diskusi: Mengajukan dan menjawab pertanyaan, jaringan, membentuk komunitas di sekitar topik berbasis niche dan minat.
- Platform jual beli: Meneliti dan membeli produk dari merek secara langsung melalui platform media sosial.
- Streaming live: Menyiarkan video langsung ke banyak pemirsa. Streaming video langsung dapat berkisar dari satu orang yang menunjukkan diri mereka sendiri dan apa yang mereka lakukan di layar mereka hingga panel yang terorganisir secara profesional dengan beberapa pembicara.
- Sosial bisnis: Terhubung dengan para profesional di industri Anda atau klien potensial.
- Sosial komunitas tertutup/pribadi: Menciptakan komunitas, dengan kemungkinan memerlukan pendaftaran atau tindakan penyaringan lainnya untuk anggota baru.

(Slide 3)
Setiap pengguna juga wajib memahami regulasi, kebijakan, serta kode etik dalam transaksi informasi di media yang canggih ini.

Langkah berikut dapat dijadikan cara untuk bijak bermedia sosial, yaitu:

- Mari kita kenali dengan siapa kita berinteraksi di media sosial
- Mari berteman dengan orang yang kita kenal sebelumnya
- Apabila teman baru, lebih baik kita telusuri dahulu informasi tentang dia melalui browser atau dari teman kita lainnya

- Apabila mencari teman baru, sebaiknya teman tersebut memiliki kesamaan pertemanan atau minat dengan kita
- Mari berteman dengan orang yang menggunakan identitas asli
- Bila ragu mari kita memverifikasi akun teman tersebut dengan cara diantaranya cek foto, cek history-nya, dan cek dengan siapa mereka berteman
- Bila kita mengikuti (follow/subscribe) sebaiknya akun yang telah terverifikasi

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berikut adalah platform media sosial yang paling pertama kali muncul, kecuali...	A. Friendster B. IRC C. BBM D. Facebook
2.	Internet Relay Chat (IRC) yang digunakan untuk link dan file sharing serta tetap berhubungan diperkenalkan pada tahun…	A. 1998 B. 1988 C. 1998 D. 1899
3.	Platform pesan yang dikumpulkan dihost di komputer pribadi dan dapat diakses oleh satu orang pada satu waktu merupakan fungsi dari...	A. BBS B. Friendster C. Facebook D. IRC
4.	Platform yang berfungsi untuk tempat mengajukan dan menjawab pertanyaan, jaringan, membentuk komunitas adalah..	A. Sosial audio B. Sosial video C. Forum diskusi D. Sosial bisnis
5.	Contoh dari platform yang berfungsi untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan, jaringan, membentuk komunitas adalah...	A. Quora B. Facebook C. Instagram D. Twitter
6.	Berikut adalah contoh dari platform medsos yang menyiarkan video langsung ke banyak pemirsa, kecuali..	A. Twitch B. Youtube C. Facebook Live D. LinkedIn
7.	Berikut adalah cara bijak menggunakan platform media sosial, kecuali	A. Mari kita kenali dengan siapa kita berinteraksi di media sosial B. Mari berteman dengan orang yang kita kenal sebelumnya

C. Apabila teman baru, lebih baik kita telusuri dahulu informasi tentang dia melalui
D. Mengirim DM kepada orang yang ingin diajak berteman

MODUL 2.
INDIVIDU CERDAS DAN TANGGUH DALAM DUNIA DIGITAL

Pokok Bahasan/Topik:	Individu Cerdas dan Tangguh dalam Dunia Digital
Tujuan Pembelajaran:	Memahami seluk beluk konten digital, setting keamanan, dan kebiasaan screen time baik untuk anak dan orang tua sendiri beserta ancaman dan potensinya.
Deskripsi:	Dunia digital memiliki manfaat, tantangan, dan ancamannya perlu dengan baik dipahami oleh keluarga dan anggotanya secara khusus. Selain mengamankan diri dan keluarga dari konten negatif, anggota keluarga dan individu juga dapat mengatur sisi keamanan dan kebiasaan menggu nakan gawai baik untuk diri sendiri, anak dan anggota keluarga lain.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Mengakses dan mengolah konten digital positif	1. Definisi konten digital dan jenis-jenisnya 2. Dampak konten negatif pada keluarga 3. Mengelola akses kepada konten digital	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Presentasi (PPT) • Modul • Kahoot
2.	Peserta dapat: Mengatur pengaturan (setting) untuk keamanan akun dan perangkat	1. Konsep dan fitur keamanan digital 2. Pengaturan fitur keamanan pada perangkat digital 3. Pengaturan fitur keamanan pada akun media sosial	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• PPT • Modul • Kahoot
3.	Peserta dapat: Memahami konsep dan rekomendasi screen time pada anak	1. Definisi screen time dari berbagai sumber 2. Dampak screen time berlebihan pada orang tua dan anak 3. Rekomendasi screen time pada anak	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• PPT • Modul 1 • Kahoot

Rencana Pembelajaran
Sub-Pokok 1

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Mengakses dan mengolah konten digital positif	1. Definisi konten digital dan jenis-jenisnya 2. Dampak konten negatif pada keluarga 3. Mengelola akses kepada konten digital	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (video) 3. Diskusi 4. Kuis	1. 5 menit 2. 10 menit 3. 10 menit 4. 5 menit	• Video • Modul • Kahoot

1. Definisi Konten Digital dan Jenis-jenisnya

Koiso-Kantilla (2004) mendefinisikan konten digital atau produk digital sebagai objek berbasis bit yang didistribusikan melalui saluran elektronik. Biasanya, konten digital mengacu pada informasi yang tersedia untuk

diunduh atau didistribusikan di media elektronik seperti ebook atau lagu di Spotify, tetapi banyak di industri konten berpendapat bahwa konten digital adalah apa pun yang dapat dipublikasikan. Jika konten digital dianggap sebagai informasi apa pun yang dipublikasikan, itu berarti dengan setiap tweet yang kita bagikan, setiap video yang kita unggah ke Facebook, dan setiap kali kita memperbarui blog, kita mengambil peran sebagai pembuat konten digital.

a. Video: Jenis konten video termasuk video rumah, video musik, acara TV, dan film. Banyak dari ini dapat dilihat di situs web seperti YouTube, Disney+, Netflix, dan sebagainya, di mana orang dan peru sahaan dapat memposting konten. Namun, banyak film dan acara televisi tidak tersedia secara gratis secara hukum, melainkan dapat dibeli dari situs seperti Disney+ dan Netflix.

b. Audio: Musik adalah bentuk audio yang paling umum. Spotify telah muncul sebagai cara populer bagi orang untuk mendengarkan musik baik melalui Internet atau dari desktop komputer mereka. Konten digital berupa musik juga tersedia melalui Pandora dan last.fm.

c. Gambar: Berbagi foto dan gambar adalah contoh lain dari konten digital. Situs populer yang digunakan untuk jenis konten digital ini termasuk Imgur, di mana orang berbagi gambar yang dibuat sendiri, Flickr, di mana orang berbagi album foto mereka, dan aplikasi popu-ler yang digunakan untuk gambar termasuk Instagram.

d. Cerita Visual (stories): Cerita adalah jenis konten digital baru yang diperkenalkan oleh Snapchat. Sejak itu, cerita sebagai format telah diperkenalkan di beberapa platform lain seperti Facebook dan LinkedIn.

Teks: Jenis konten digital yang tersedia dalam format teks atau tertulis. Situs web blog yang menyimpan data dalam bentuk format tekstual.

2. Dampak Konten Negatif pada Keluarga

Internet memiliki karakteristik pedang bermata dua untuk anak-anak: menyediakan banyak
kesempatan untuk belajar sambil mengekspos anak-anak ke konten yang berpotensi negatif. Jika dilihat bersama orang tua, konten digital mening-katkan kemampuan sosial-emosional seperti kemampuan untuk menenangkan diri dan mengendalikan kemarahan. Jenny Radesky seorang asisten profesor di University of Michigan mengutip manfaat obrolan video yang memungkinkan orang tua untuk tetap terhubung dengan anak-anak mereka.

Penggunaan positif favorit pribadinya sendiri dari media digital, katanya, termasuk video call; belajar tentang hal-hal yang tidak akan diakses dalam kehidupan nyata; menari untuk musik; membuat video stop-motion; menemukan program yang tepat untuk emosi yang tepat; dan malam film. Salah satu kekhawatiran paling serius mengenai perkembangan sosial anak-anak melibatkan proliferasi dan aksesibilitas konten negatif yang mudah di Internet, seperti pornografi, kekerasan, ujaran kebencian, perjudian, ajakan seksual, dan sebagainya (Cho & Cheon, 2005).

a. Anonimitas Internet memudahkan pedofil untuk mendekati anak-anak melalui obrolan online. Anak-anak yang menghabiskan berjam-jam di ruang obrolan mencari teman atau hanya mengha biskan waktu dapat dengan mudah ditargetkan dan disalahgunakan oleh pelaku seksual dewasa yang tidak dikenal.

b. Game online bernuansa kekerasan adalah perhatian serius lainnya.

Diketahui bahwa permainan komputer kekerasan meningkatkan agresi fisik, verbal, relasional, dan antisosial anak-anak.

c. Perjudian online juga disebut-sebut sebagai masalah Internet yang serius yang mempengaruhi anak-anak. Ini dapat secara serius meng ganggu perkembangan sosial dan psikologis anak-anak, misalnya, kecanduan, tidak dapat membayar utang, sekolah yang hilang, dan sebagainya.

3. Mengelola Akses kepada Konten Digital

Lebih khusus lagi, mengenai perilaku anak-anak yang berhubungan dengan media, literatur yang masih ada mengungkapkan peran positif kohesi keluarga pada pola konsumsi media anak-anak dan kontrol orang tua. Keluarga yang sangat kohesif cenderung memiliki internal yang tinggi melalui komunikasi keluarga yang tinggi dan mendorong lebih banyak kegiatan keluarga alternatif (misalnya, waktu luang, tayangan, dll.), yang secara positif dikaitkan dengan penurunan penayangan televisi dan peningkatan pemantauan, pengawasan, dan kontrol orang tua atas penggunaan media anak-anak.
Penting untuk mewaspadai berbagai kontrol orang tua yang tersedia. Mereka biasanya ditawarkan oleh penyedia layanan internet, sistem operasi komputer, jejaring sosial, mesin pencari, konsol game, dan banyak lagi.

Mereka juga menawarkan fungsi yang berbeda tergantung pada penyedia, ini termasuk:

a. Menetapkan batas waktu tertentu pada penggunaan anak
b. Mengontrol/Memblokir game yang dapat diakses anak
c. Mencegah anak-anak menggunakan program tertentu

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	YouTube, Disney+, dan Netflix adalah contoh layanan yang menyediakan kon-ten digital....	A. Audio B. Foto C. Video D. Teks
2.	Spotify, dan lastfm, adalah contoh layan-an yang menyediakan konten digital...	A. Audio B. Foto C. Video D. Teks
3.	Berikut adalah contoh dari konten digital berbentuk teks, kecuali...	A. Posting Blog B. Posting status di Facebook C. Unggahan stories di Instagram D. Me-reply tweet seseorang
4.	Beberapa aspek yang disebutkan berikut memiliki dampak negatif pada anak, ke-cuali..	A. Anonimitas B. Pornografi C. Gim online bernuansa kekerasan D. Aplikasi e-commerce
5.	Yang terpenting dalam mengontrol ak-ses Internet adalah....	A. Kedekatan atau kohesi keluarga B. Kecakapan digital keluarga C. Komunikasi intensif keluarga D. Pengawasan penggunaan gawai
6.	Berikut adalah cara mengontrol akses Internet anak yang direkomendasikan kecuali.	A. Mengelola konten yang sering dicari anak B. Menambahkan anti virus dalam gawai C. Memblokir gim yang diakses anak D. Menetapkan batas waktu tertentu

Sub-Pokok 2

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
2.	Peserta dapat: Mengatur penga-turan (setting) untuk keamanan akun dan perang-kat	1. Konsep dan fitur ke-amanan digital 2. Pengaturan fitur ke-amanan pada perang-kat digital 3. Pengaturan fitur ke-amanan pada akun media sosial	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (video) 3. Diskusi 4. Kuis	1. Mempelajari materi 2. Diskusi 3. Kuis	• Presentasi • Modul 2 • Kahoot

1. Konsep dan Fitur Keamanan Digital

Menurut UNESCO Digital Literacy Framework (2018), safety atau keamanan terkait dengan perlindungan perangkat, konten, data pribadi, dan privasi di lingkungan digital. Tujuannya adalah untuk melindungi kesehatan fisik dan psikologis, serta mewaspadai teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial. Untuk mewaspadai dampak lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya.

Terkait dengan konteks kita saat ini, maka keamanan atau security terkait dengan proteksi perangkat dan perlindungan data pribadi dan privasi, seperti dijelaskan sebagai berikut:

a. Memproteksi perangkat

Untuk melindungi data pribadi dan privasi di lingkungan digital. Untuk memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sambil dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari ancaman. Untuk memahami bahwa layanan digital menggunakan "Kebijakan Privasi" atau Privacy Policy untuk menginformasikan bagaimana data pribadi digunakan.

b. Melindungi data pribadi dan privasi

Untuk dapat menghindari risiko kesehatan dan ancaman terhadap kesejahteraan fisik dan psikologis saat menggunakan teknologi digital. Untuk dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya cyber bullying). Untuk mewaspadai teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial.

Sedangkan menurut UNESCO Children and Their Digital Device (2020),

fitur-fitur berikut ini wajib dipahami orang tua. Untuk meminimalkan situasi di mana anak-anak mungkin mengalami perilaku dan konten yang berbahaya, fitur dan tools pengamanan perlu dibangun ke dalam produk atau layanan teknologi sejak awal.

a. Manual untuk penggunaan perangkat yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia;
b. Casing pelindung (tahan debu, tahan kejut) dan kaca pelindung dan aman headphone untuk anak-anak yang menerima perangkat digital harus dibeli bersama dengan perangkat digital;
c. Dimensi layar perangkat digital harus minimal 7 inci untuk pengalaman dengan gawai yang lebih baik
d. Perangkat digital harus memiliki pengisi daya dan adaptor daya untuk 220 volt
e. Aplikasi pendidikan dan kolaborasi yang telah diinstal sebelumnya seperti Google Classroom, Zoom, Class Dojo, dsb
f. Perangkat digital harus memiliki 2 akun yang sudah terinstal dan berjalan: satu akun yang dilindungi kata sandi untuk orang tua sebagai Administrator dan satu untuk anak. Melalui akun orang tua, orang tua harus dapat mengelola keselamatan yang berbeda fitur akun anak: berapa banyak waktu mereka dapat menggunakan perangkat digital perhari, apa yang mereka bisa dan tidak dapat menonton / bermain, mengelola aplikasi yang diinstal, dll.
g. Pastikan antivirus disediakan di semua sistem dan perangkat, termasuk instalasi, jaminan minimal 3 tahun, lisensi, dan password terkait.
h. Kartu SIM pra-registrasi jika perangkat digital bekerja dengan 3G-4G (misalnya pada gawai tablet)
i. Koneksi internet yang difilter dari materi pelecehan anak dan pornografi dewasa (untuk internet kabel broadband dan Wi-Fi).
j. Koneksi internet yang difilter meyakinkan orang tua dan pengasuh

bahwa anak-anak mengakses internet dengan menggunakan akses blok ke pornografi dewasa dan semua konten web pelecehan seksual anak yang masuk blacklist)

j. Panduan Kontrol Orang Tua (Parental Control Guide): Setelah pengiriman produk, pastikan bahwa Panduan Kontrol Orang Tua khusus diberikan kepada orang tua, pengasuh, dan guru dalam bahasa Indonesia, termasuk opsi yang mudah dimengerti bagi mereka untuk mengunduh dan memantau.

2. Pengaturan Fitur Keamanan pada Perangkat Digital

Secara umum, pengaturan keamanan pada perangkat digital meliputi aktivitas berikut ini:

a. Cara membuka alamat email;
b. Cara memblokir situs web dan memfilter konten ilegal dan berbahaya
c. Cara menetapkan batasan dan memantau aktivitas anak-anak
d. Cara mengelola alat waktu layar
e. Cara menonaktifkan pelacakan lokasi
f. Cara menghubungkan semua perangkat digital anak-anak ke akun orang tua, dll

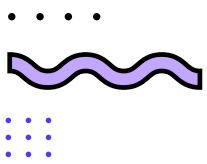
Cara Mengatur Fitur Perangkat Anggota Keluarga

Jenis Operating System	Fitur Keamanan Utama	Fungsi
Android	Google SafeSearch	Saat SafeSearch menyala, ini membantu memfilter konten eksplisit di hasil penelusuran Google untuk semua kueri kita di

		Saat SafeSearch menyala, ini membantu memfilter konten eksplisit di hasil penelusuran Google untuk semua kueri kita di seluruh gambar, video, dan situs web. Meskipun SafeSearch tidak akurat 100%, SafeSearch dirancang untuk membantu memblokir hasil eksplisit, seperti pornografi, dari hasil penelusuran Google. **SafeSearch dapat diaktifkan untuk:** • Akun atau browser pribadi • Perangkat dan akun anak-anak yang diawasi menggunakan aplikasi Family Link • Perangkat dan jaringan tempat kerja atau sekolah
iOS	This Is My Child Device	1. Buka Pengaturan dan ketuk Durasi Layar. 2. Ketuk Lanjutkan, lalu pilih "Ini [Perangkat] Saya" atau "Ini [Perangkat] Anak Saya." • Jika Anda adalah orang tua atau wali perangkat dan ingin mencegah anggota keluarga lain mengubah pengaturan Anda, ketuk Gunakan Kode Sandi Durasi Layar untuk membuat kode sandi, lalu masukkan kembali kode sandi untuk mengkonfirmasi. Di iOS 13.4 dan versi lebih baru, setelah mengkonfirmasi kode sandi, Anda akan diminta untuk memasukkan ID Apple dan kata sandi Anda. Ini dapat digunakan untuk mereset kode sandi Durasi Layar Anda jika Anda lupa. • Jika Anda mengatur Durasi Layar di perangkat anak Anda, ikuti perintah hingga Anda masuk ke Kode Sandi Induk dan masukkan kode sandi. Masukkan kembali kode sandi Di iOS 13.4 dan versi lebih baru, setelah mengkonfirmasi kode sandi, Anda akan diminta untuk memasukkan ID Apple dan kata sandi Anda. Ini dapat digunakan untuk mereset kode sandi Durasi Layar Anda jika Anda lupa.

3. Pengaturan Fitur Keamanan pada Akun Media Sosial

Media sosial adalah cara yang bagus untuk terhubung dengan keluarga dan teman, tetapi aplikasi kadang-kadang bisa terlalu jauh dengan berbagi lokasi, memberi tahu orang-orang jika kita online, dan jika kita membaca pesan mereka. Berikut adalah beberapa tips privasi online untuk membantu meninggalkan jejak digital yang lebih kecil.

a. Sembunyikan Status Aktivitas

Di banyak aplikasi sosial teman kita juga memiliki kemampuan untuk melihat apakah kita sedang aktif, offline, atau terakhir kali kita online. Banyak aplikasi sosial memungkinkan kita untuk menonaktifkan status aktivitas jika kita tidak ingin status kita dilihat oleh semua teman kita.

b. Nonaktifkan Tanda Terima Baca (Read)

Untuk lebih melindungi privasi kita di aplikasi media sosial, nonak tifkan tanda terima baca atau notifikasi read. Tanda terima baca atau notifikasi adalah pemberitahuan yang memberi tahu teman kita bahwa kita telah membaca pesan mereka.

c. Tetap Off-The-Grid (Lacak lokasi)

Aplikasi media sosial menggunakan lokasi kita saat ini karena berbagai alasan, seperti menayangkan iklan yang sesuai dan memberitahu kita tentang acara terdekat. Mereka juga dapat membagikan lokasi kita, yang mungkin ingin kita nonaktifkan untuk menjaga pribadi.

d. Selektif Dengan Penonton

Ada beberapa cara agar kita dapat membatasi audiens atau followers kita di jejaring media sosial. Pertama, kita dapat memanfaatkan penggunaan pesan langsung untuk memilih kontak daripada memper barui status atau postingan untuk dilihat semua pengikut kita.

4. Menjadi Anggota Keluarga yang Cerdas dan Tangguh di Dunia Digital

Dalam studi McDaniel dan Radesky (2018) yang meliputi 172 keluarga dengan dua orang tua (total 337 orang tua) dengan anak berusia 5 tahun atau lebih muda, menjawab kuesioner online sebagai bagian dari proyek penelitian tentang hubungan pengasuhan dan keluarga yang dilakukan antara 2014 dan 2016. Peserta menunjukkan seberapa sering perangkat yang berbeda setiap hari mengganggu percakapan atau aktivitas mereka dengan anak-anak mereka. Orang tua menilai perilaku internalisasi anak mereka seperti seberapa sering mereka merajuk atau seberapa mudah perasaan mereka terluka. Sedangkan perilaku eksternalisasi mereka, seperti seberapa marah atau mudah frustasi mereka juga ditunjukkan. Orang tua juga melaporkan tingkat stres dan depresi mereka sendiri, karena kurangnya dukungan co-parenting yang mereka terima dari pasangan mereka, dan penggunaan media layar anak mereka.

Dalam hampir semua kasus, satu perangkat atau lebih menginterupsi interaksi orang tua-anak pada beberapa tahap di setiap harinya. Teknologi dapat berfungsi sebagai tempat perlindungan bagi orang tua yang harus mengatasi perilaku anak yang sulit. Namun, hasil survei menunjukkan bahwa taktik ini memiliki kekurangan. Penggunaan perangkat elektronik kemungkinan menghilangkan orang tua dari kesempatan untuk memberikan dukungan emosional yang bermakna dan umpan balik positif kepada anak-anak mereka yang menyebabkan anak-anak mereka kembali ke perilaku yang lebih bermasalah seperti mengeluarkan amukan atau merajuk. Sehingga, anggota keluarga dapat melakukan aktivitas berikut agar perangkat aman bagi anak dan anggota keluarga secara umum.

a. Buatlah konsekuensi dari awal

Jelaskan konsekuensi untuk melanggar aturan, seperti mengambil ponsel atau tablet untuk jangka waktu yang ditetapkan. Tapi ingat,

b. Bicara tentang hubungan hormat, keselamatan dan pornografi

Kita tidak dapat membiarkan anak dilepas di dunia digital tanpa melakukan beberapa percakapan tentang cara tetap aman online, cara menunjukkan perilaku hormat dan menyadari perangkap pornografi.

c. Bersiaplah untuk belajar

Bersiaplah untuk belajar tentang media sosial, dan berbagai aplikasi dan game yang mungkin dimainkan anak. Tetapi pada saat yang sama, berhati-hatilah dengan batasan mereka.

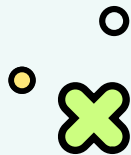
d. Ubah aturan jika perlu

Banyak keluarga akan memiliki anak yang percaya bahwa aturan dibuat untuk dilanggar. Mereka adalah orang-orang yang selalu mendorong melewati batas-batas mereka, batas mereka sendiri dan batas kesabaran orang tua mereka.

d. Buatlah 'detoks digital' satu hari seminggu

Satu-satunya cara agar ide dan aktivitas kita ini berhasil adalah jika kita bergabung dengan mereka dalam membuat satu hari seminggu hari bebas perangkat digital (Oglethorpe, 2019).

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berikut adalah beberapa aspek keamanan (security) di dunia digital yang harus kita ketahui, kecuali.	A. perangkat B. konten C. data pribadi D. posting
2.	Fitur atau tool yang dapat mengamankan anak dan orang tua dari kesalahpahaman penggunaan perangkat adalah...	A. Casing perangkat B. Manual perangkat C. Layar perangkat D. Akses internet
3.	Dengan akun yang dimiliki orang tua dalam perangkat yang dimiliki anak, berfungsi untuk mengatur hal-hal berikut, kecuali...	A. durasi waktu anak dapat menggunakan perangkat digital perhari, B. apa yang anak bisa dan tidak dapat menonton C. kapan mematikan dan menyalakan perangkat D. apa saja aplikasi yang diinstal
4.	Apakah yang dimaksud dengan off-the-grid dari media sosial dalam mengatur keamanan untuk anak atau keluarga kita?	A. Memilih kontak tertentu daripada memperbarui status atau postingan untuk dilihat semua pengikut kita B. Kemampuan untuk melihat apakah kita sedang aktif, offline, atau terakhir kali kita online C. Menonaktifkan fitur pelacakan lokasi di akun medsos D. Pemberitahuan yang memberi tahu teman kita bahwa kita telah membaca pesan mereka
5.	Menurut studi dari McDaniel dan Radesky (2018), dampak dari penggunaan perangkat berlebih bagi orang tua dapat...	A. mengganggu percakapan atau aktivitas mereka dengan anak-anak mereka. B. mengurangi jam tidur anak dan orang tua secara signifikan setiap harinya C. menunjukkan perilaku internalisasi anak yang tidak jauh berbeda D. mengancam kesehatan fisik, terutama potensi obesitas pada anak
6.	Kurangnya dukungan bermakna dan feedback positif orang tua pada anak dalam hal penggunaan perangkata dapat..	A. mengurangi jam tidur anak dan orang tua secara signifikan setiap harinya B. menunjukkan perilaku internalisasi anak yang tidak jauh berbeda C. mengancam kesehatan fisik, terutama potensi obesitas pada anak D. membuat anak-anak menunjukkan perilaku yang lebih bermasalah
7.	Aktivitas berikut dapat dilakukan dalam hal menjaga keamanan perangkat anak di dunia digital, kecuali.	A. Buatlah 'detoks digital' satu hari seminggu B. Periksa dengan teliti apa yang diakses anak C. Ubah aturan jika perlu D. Bersiaplah untuk belajar

8.	Berikut adalah beberapa aspek keamanan (security) di dunia digital yang harus kita ketahui, kecuali.	A. perangkat B. konten C. data pribadi D. posting

Sub-Pokok 3

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
3.	Peserta dapat: Memahami kon-sep dan reko-mendasi screen time pada anak	1. Definisi screen time dari berbagai sumber 2. Dampak screen time berlebihan pada orang tua dan anak 3. Rekomendasi screen time pada anak	1. Perkenalan 2. Pemaparan ma-teri (video) 3. Diskusi 4. Kuis	1. 5 menit 2. 10 menit 3. 10 menit 4. 5 menit	• Presentasi (PPT) • Modul • Kahoot

1. Definisi Screen Time dari Berbagai Sumber

Definisi detail screen time menurut WHO Screen Time Guideline (2019) adalah waktu anak secara pasif menonton hiburan berbasis layar perangkat digital seperti televisi, komputer, dan smartphone. Namun, aktif screen time yang membuat anak menjadi aktif secara fisik tidak termasuk ke dalamnya. Sedang menurut medlineplus.gov (2019) dari pemerintah Amerika Serikat, screen time atau durasi layar adalah istilah yang digunakan untuk kegiatan yang dilakukan di depan layar, seperti menonton TV, bekerja di komputer, atau bermain video game. Waktu layar adalah aktivitas menetap, yang berarti secara fisik tidak aktif saat duduk. Sangat sedikit energi yang digunakan selama waktu layar

2. Dampak Screen Time Berlebihan pada Anggota Keluarga

Masih menurut medlineplus.gov (2019), terlalu banyak durasi layar pada anak dapat mengakibatkan dampak yang tidak diinginkan seperti:

- Membuat anak sulit tidur di malam hari
- Tingkatkan risiko anak untuk masalah perhatian, kecemasan, dan depresi
- Tingkatkan risiko anak untuk menambah berat badan terlalu banyak (obesitas)
- Waktu layar meningkatkan risiko anak untuk obesitas karena:

Dengan durasi layar, anak yang duduk dan menonton layar adalah waktu yang tidak dihabiskan untuk aktif secara fisik, sehingga:

- Iklan TV dan iklan layar lainnya dapat menyebabkan pilihan makanan yang tidak sehat. Sebagian besar waktu, makanan dalam iklan yang ditujukan untuk anak-anak tinggi gula, garam, atau lemak.
- Anak-anak makan lebih banyak ketika mereka menonton TV, terutama jika mereka melihat iklan untuk makanan.

Komputer dapat membantu anak-anak dengan tugas sekolah mereka. Tetapi berselancar di internet, menghabiskan terlalu banyak waktu di Facebook, atau menonton video YouTube dianggap sebagai waktu layar yang tidak sehat.

Temuan kunci dari tinjauan sistematis Adelantado-Renau et.al (2019) adalah bahwa di sebagian besar makalah yang ditinjau, karena waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi meningkat, kinerja akademik

pun terpuruk. Menonton televisi terkait dengan kinerja akademik keseluruhan yang lebih buruk serta kinerja bahasa dan matematika yang lebih buruk, secara terpisah. Waktu yang dihabiskan untuk bermain video game juga dikaitkan negatif dengan skor kinerja akademik secara keseluruhan. Menganalisis data lebih lanjut berdasarkan usia, penulis menemukan bahwa waktu yang dihabiskan dengan layar secara umum memiliki hubungan negatif yang lebih besar dengan kinerja akademik untuk remaja daripada anak-anak.

3. Definisi Screen Time dari Berbagai Sumber

Pengaturan screen time berbeda-beda untuk setiap usia anak usia dini. Berikut secara detail rekomendasi WHO terhadap screen time anak 3 - 6 tahun

Anak Usia 3-4 Tahun

Aktivitas	Keterangan	Durasi
Fisik	Melakukan aktivitas fisik yang cukup selama satu hari	180 menit dalam 1 hari Dengan aktivitas intens sampai ringan bervariasi selama 60 menit
Screen time	Menatap layar secara pasif (duduk) di berbagai tempat seperti stroller atau meja. Pengawasan orang tua dan/atau pengasuh direkomendasikan.	60 menit per hari Kurang dari durasi waktu ini lebih baik.
Waktu tidur	Guna membantu tumbuh kembang, anak usia 3 tahun harus mendapat kualitas tidur yang baik.	10 sampai 13 jam per hari

Anak Usia 5-6 Tahun

Aktivitas	Keterangan	Durasi
Fisik	Melakukan aktivitas fisik yang cukup selama satu hari	180 menit dalam 1 hari Dalam jangka waktu 3 hari sekali, bisa diperkenalkan olahraga fisik yang cukup intens.
Screen time	Menatap layar secara pasif (duduk) di berbagai tempat seperti di bangku atau meja. Pengawasan orang tua dan/atau pengasuh direkomendasikan.	Tidak kurang dari 120 menit per hari Kurang dari durasi waktu ini lebih baik.
Waktu tidur	Guna membantu tumbuh kembang, anak usia 3 tahun harus mendapat kualitas tidur yang baik.	9 sampai 11 jam per hari

Rekomendasi WHO di atas jelas menggarisbawahi bahwa anak usia dini perlu melakukan aktivitas fisik. Karena aktivitas ini mampu mengoptimalkan tumbuh-kembang mereka. Ditambah lagi anak usia dini juga serta memerlukan waktu beristirahat yang cukup. Oleh karena itu, aktivitas penggunaan gawai oleh anak usia dini perlu dibatasi. Tidak ada orang tua yang ingin anaknya kecanduan akan gawai. Namun, tanpa disadari orang tua sering mencontohkan interaksi gawai yang tidak baik dan sehat. Mencegah kecanduan gawai pada anak tidak bisa dilakukan hanya dengan melarang atau menjauhkan gawai dari jangkauan anak.

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aktivitas menetap dan menatap layar perangkat digital, yang berarti kita secara fisik tidak aktif saat duduk, adalah definisi screen time dari...	A. WHO B. medlineplus.gov
2.	Berikut adalah beberapa dampak yang dirasakan oleh anak karena screen time yang berlebihan, kecuali....	A. Membuat anak sulit tidur di malam hari B. Tingkatkan risiko anak untuk masalah perhatian, kecemasan, dan depresi

		C. Tingkatkan risiko anak untuk menambah berat badan terlalu banyak (obesitas) D. Waktu layar meningkatkan risiko merajuk atau tantrum
3.	Ketika anak-anak makan lebih banyak saat menonton TV atau YouTube, terutama jika mereka melihat iklan untuk makanan dapat mengakibatkan...	A. Membuat anak sulit tidur di malam hari B. Tingkatkan risiko anak untuk masalah perhatian, kecemasan, dan depresi C. Tingkatkan risiko anak untuk menambah berat badan terlalu banyak (obesitas) D. Meningkatkan anak menonton iklan di dalam TV atau YouTube
4.	Dampak negatif dengan skor kinerja akademik secara keseluruhan menurut penelitian Adelantado-Renau et.al (2019), terkait erat dengan screen time berlebihan pada..	A. Televisi B. Telepon pintar C. Video gim D. Semuanya benar
5.	Durasi screen time yang disarankan WHO hanya 60 menit per hari diperuntukkan untuk...	A. Anak usia 3-4 tahun B. Anak usia 5-6 tahun
6.	Durasi screen time yang disarankan WHO kurang dari 120 menit per hari diperuntukkan untuk..	A. Anak usia 3-4 tahun B. Anak usia 5-6 tahun
7.	Dalam jangka waktu 3 hari sekali, bisa diperkenalkan olahraga fisik yang cukup intens direkomendasikan kepada.	A. Anak usia 3-4 tahun B. Anak usia 5-6 tahun
8.	Aktivitas intens sampai ringan bervariasi selama 60 menit dapat diperkenalkan kepada...	A. Anak usia 3-4 tahun B. Anak usia 5-6 tahun

Konsep Presentasi

Format: PowerPoint (PPT)
Durasi: 5 - 10 menit

Talking Points	Narasi
1. Jenis-jenis konten digital 2. Dampak konten negatif pada keluarga 3. Konsep keamanan (security) menurut WHO	**(Slide 1)** **Jenis konten digital:** 1. Video: Jenis konten video termasuk video rumah, video musik, acara TV, dan film.

4. Screen time dan rekomendasinya 5. Menjadi individu yang cerdas dan tangguh di dunia digital	2. Audio: Musik adalah bentuk audio yang paling umum 3. Gambar: Berbagi foto dan gambar adalah contoh lain dari konten digital 4. Cerita Visual (stories): Cerita adalah jenis konten digital baru yang diperkenalkan 5. Teks: Jenis konten digital yang tersedia dalam format teks atau tertulis. **(Slide 2)** **Dampak konten digital yang negatif:** • Anonimitas Internet memudahkan pedofil untuk mendekati anak-anak melalui obrolan online. Anak-anak yang menghabiskan berjam-jam di ruang obrolan mencari teman atau hanya menghabiskan waktu dapat dengan mudah ditargetkan dan disalahgunakan oleh pelaku seksual dewasa yang tidak dikenal. • Game online bernuansa kekerasan adalah perhatian serius lainnya. Diketahui bahwa permainan komputer kekerasan meningkatkan agresi fisik, verbal, relasional, dan antisosial anak-anak. • Perjudian online juga disebut-sebut sebagai masalah Internet yang serius yang mempengaruhi anak-anak. Ini dapat secara serius mengganggu perkembangan sosial dan psikologis anak-anak, misalnya, kecanduan, tidak dapat membayar utang, sekolah yang hilang, dan sebagainya. **(Slide 3)** **Konsep security menurut WHO terfokus pada:** 1. Memproteksi perangkat 2. Untuk melindungi data pribadi dan privasi di lingkungan digital. Untuk memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sambil dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari ancaman. Untuk memahami bahwa layanan digital menggunakan "Kebijakan Privasi" atau Privacy Policy untuk menginformasikan bagaimana data pribadi digunakan. 3. Melindungi data pribadi dan privasi 4. Untuk dapat menghindari risiko kesehatan dan ancaman terhadap kesejahteraan fisik dan psikologis saat menggunakan teknologi digital. Untuk dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya cyber bullying). Untuk mewaspadai teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial. **(Slide 4)** **Durasi screen time rekomendasi WHO adalah sebagai berikut:** **Anak usia 3-4 tahun:** • Menatap layar secara pasif (duduk) di berbagai tempat seperti stroller atau meja. Pengawasan orang tua dan/atau pengasuh direkomendasikan.

- 60 menit per hari. Kurang dari durasi waktu ini lebih baik

Anak usia 5-6 tahun:

- Menatap layar secara pasif (duduk) di berbagai tempat seperti di bangku atau meja. Pengawasan orang tua dan/atau pengasuh direkomendasikan.
- Tidak kurang dari 120 menit per hari
- Kurang dari durasi waktu ini lebih baik.

(Slide 3)

Konsep security menurut WHO terfokus pada:

1. Memproteksi perangkat
2. Untuk melindungi data pribadi dan privasi di lingkungan digital. Untuk memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sambil dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari ancaman. Untuk memahami bahwa layanan digital menggunakan "Kebijakan Privasi" atau Privacy Policy untuk menginformasikan bagaimana data pribadi digunakan.
3. Melindungi data pribadi dan privasi
4. Untuk dapat menghindari risiko kesehatan dan ancaman terhadap kesejahteraan fisik dan psikologis saat menggunakan teknologi digital. Untuk dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya cyber bullying). Untuk mewaspadai teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial.

(Slide 5)

Sehingga, sebagai individu yang cerdas dan tangguh dalam dunia digital sebaiknya dapat melakukan aktivitas berikut agar perangkat aman bagi anak dan keluarga secara umum.:

1. Buatlah konsekuensi dari awal
   Jelaskan konsekuensi untuk melanggar aturan, seperti mengambil ponsel atau tablet untuk jangka waktu yang ditetapkan. Tapi ingat, tujuannya bukan untuk menghukum mereka, tetapi hanya untuk menetapkan batas-batas yang jelas.
2. Bicara tentang hubungan hormat, keselamatan dan pornografi
   Kita tidak dapat membiarkan anak dilepas di dunia digital tanpa melakukan beberapa percakapan tentang cara tetap aman online, cara menunjukkan perilaku hormat dan menya- dari perangkap pornografi.
3. Bersiaplah untuk belajar
   Bersiaplah untuk belajar tentang media sosial, dan berbagai aplikasi dan game yang mungkin dimainkan anak. Tetapi pada saat yang sama, berhati-hatilah dengan batasan mereka.
4. Ubah aturan jika perlu
   Banyak keluarga akan memiliki anak yang percaya bahwa aturan dibuat untuk dilanggar. Mereka adalah orang-orang yang selalu mendorong melewati batas-batas mereka,

2. batas mereka sendiri dan batas kesabaran orang tua mereka.
5. Buatlah 'detoks digital' satu hari seminggu
   Satu-satunya cara agar ide dan aktivitas kita ini berhasil adalah jika kita bergabung dengan mereka dalam membuat satu hari seminggu hari bebas perangkat digital

MODUL 3
NETIZEN CERDAS 4.0

Pokok Bahasan/Topik:	Netizen Cerdas 4.0
Tujuan Pembelajaran:	Menjabarkan dan menerapkan prinsip-prinsip netiquettes untuk mengakses, mengelola dan mendesain informasi digital untuk keluarga sebagai unit sosial terkecil dari netizen 4.0 yang berwawasan digital yang juga paham dampak negatif sebuah konten digital. Ditambah kemam puan cek fakta dengan tools yang digambarkan di bawah dapat membantu netizen cerdas 4.0 menjadi lebih tangguh menghadapi tantangan dunia digital.
Deskripsi:	Mengelaborasi aspek bijak berinternet (netiquette) sekaligus memahami pola interaksi di media digital seperti UGC serta memahami jenis, dampak, dan contoh dari konten digital yang negatif.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Menjadi bijak da-lam mengakses i nternet (netiquet-tes)	1. Definisi bijak di internet dan media sosial (netiquette) 2. Jejak digital untuk diri dan keluarga 3. Menularkan bijak di dunia digital pada orang lain	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Presentasi • Modul 3 • Kahoot
2.	Peserta dapat: Memahami pola interaksi di media digital	1. Perbedaan media lama dan media baru (digital) 2. Users generated contents 3. Potensi bahaya keluarga netizen 4.0 yang gagap teknologi	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Presentasi • Modul 3 • Kahoot
3.	Peserta dapat: Memahami dam-pak konten negatif	1. Konten negatif untuk keluarga 2. Misinformasi dan disinformasi (hoaks) 3. Praktik dan tools periksa fakta	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Video • Modul 3 • Kahoot

Sub-Pokok 2

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
2.	Peserta dapat: Menjadi bijak da-lam mengakses internet (neti-quettes)	1. Definisi bijak di inter-net dan media sosial (netiquette) 2. Jejak digital untuk diri dan keluarga 3. Menularkan bijak di dunia digital pada orang lain.	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (video) 3. Diskusi 4. Kuis	1. 5 menit 2. 10 menit 3. 10 menit 4. 5 menit	• Presentasi • Modul • Kahoot

1. Definisi Bijak di Internet dan Media Sosial (Netiquette)

Secara sederhana, dari kamus Cambridge netiket adalah seperangkat aturan tentang perilaku yang dapat diterima di internet. Menurut Sturges (2002) netiket menempatkan pertimbangan teknis terlebih

dahulu, sehingga perlu adanya pengguna untuk mengembangkan kebijakan yang menekankan nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks teknologi. Dalam salah satu versi tertulis dari netiket, aturan pertama adalah "ingat manusia". Hal ini dimaksudkan untuk mendorong perilaku yang lebih toleran dan perhatian di kalangan pengguna internet.

Beberapa aturan dasar netiket adalah sebagai berikut: Menurut Brakeman (1995, dalam Scheuermann & Taylor 1997) membuat aturan dalam netiket sebagai berikut:

1. Jangan pernah lupa bahwa orang di sisi lain adalah manusia.
2. Singkatlah.
3. Banggalah dengan pesan Anda.
4. Gunakan judul deskriptif dalam pesan Anda.
5. Pikirkan tentang audiens Anda.
6. Hati-hati dengan humor dan sarkasme.
7. Ringkas apa yang Anda telah utarakan.
8. Berikan manfaat kepada masyarakat.
9. Jangan mengulangi apa yang telah dikatakan.
10. Kutip referensi yang sesuai.

Media sosial adalah istilah kolektif untuk situs web dan aplikasi yang berfokus pada komunikasi, input berbasis komunitas, interaksi, berba-gi konten, dan kolaborasi. Forum, mikroblog, jejaring sosial, bookmark sosial, kurasi sosial, dan wiki adalah salah satu jenis media sosial yang berbeda. Banyak individu akan menggunakan media sosial untuk tetap berhubungan dan berinteraksi dengan teman dan keluarga, sementa-ra yang lain menggunakannya untuk berkomunikasi dengan komuni-tas yang berbeda. Banyak bisnis akan menggunakan media sosial sebagai cara untuk memasarkan dan mempromosikan produk mereka. Selain itu, situs web business to consumer (B2C) mencakup komponen

sosial, seperti kolom komentar untuk pengguna (Kung dan Wigmore, 2020). Dengan kata lain, media sosial adalah sebuah web kolektif yang berfungsi sebagai media interaksi, koordinasi, sampai berniaga

2. Jejak Digital untuk Diri dan Keluarga

Menurut Varnado (2013) "Jejak digital," secara luas didefinisikan secara kolektif sebagai setiap dan semua file dan akun digital, baik disimpan secara lokal atau online. Ini termasuk item digital apa pun seperti informasi digital seseorang, aset digital, akun digital, dan situs pribadi. Item digital mungkin hanya sarana untuk mengakses item digital lainnya, seperti email, misalnya, atau mungkin koleksi (foto, video, dokumen, buku, musik, atau hal-hal lain), akun media sosial, atau materi lain yang tidak berharga per se tetapi tidak tergantikan dari sudut pandang sentimental.

Menurut Modul Aman Bermedia Digital Kominfo (2021), jejak digital dikategorikan dalam dua jenis, yakni jejak digital yang bersifat pasif dan jejak digital yang bersifat aktif.:

a. Jejak digital pasif adalah jejak data yang kita tinggalkan secara daring dengan tidak sengaja dan tanpa sepengetahuan kita. Biasanya digunakan untuk mencari tahu profil pelanggan, target iklan, dan lain sebagainya. Jejak digital pasif ini tercipta saat kita mengunjungi situs web tertentu dan server web mungkin mencatat alamat IP kita, yang mengidentifikasi penyedia layanan Internet dan perkiraan lokasi.

b. Jejak digital aktif mencakup data yang dengan sengaja kita kirimkan di internet atau di platform digital. Contohnya seperti mengirim email, mempublikasikan di media sosial, mengisi formulir daring, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut berkontri-

dahulu, sehingga perlu adanya pengguna untuk mengembangkan kebijakan yang menekankan nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks teknologi. Dalam salah satu versi tertulis dari netiket, aturan pertama adalah "ingat manusia". Hal ini dimaksudkan untuk mendorong perilaku yang lebih toleran dan perhatian di kalangan pengguna internet.

Beberapa aturan dasar netiket adalah sebagai berikut:
Menurut Brakeman (1995, dalam Scheuermann & Taylor 1997) membuat aturan dalam netiket sebagai berikut:

1. Jangan pernah lupa bahwa orang di sisi lain adalah manusia.
2. Singkatlah.
3. Banggalah dengan pesan Anda.
4. Gunakan judul deskriptif dalam pesan Anda.
5. Pikirkan tentang audiens Anda.
6. Hati-hati dengan humor dan sarkasme.
7. Ringkas apa yang Anda telah utarakan.
8. Berikan manfaat kepada masyarakat.
9. Jangan mengulangi apa yang telah dikatakan.
10. Kutip referensi yang sesuai.

Media sosial adalah istilah kolektif untuk situs web dan aplikasi yang berfokus pada komunikasi, input berbasis komunitas, interaksi, berbagi konten, dan kolaborasi. Forum, mikroblog, jejaring sosial, bookmark sosial, kurasi sosial, dan wiki adalah salah satu jenis media sosial yang berbeda. Banyak individu akan menggunakan media sosial untuk tetap berhubungan dan berinteraksi dengan teman dan keluarga, sementara yang lain menggunakannya untuk berkomunikasi dengan komunitas yang berbeda. Banyak bisnis akan menggunakan media sosial sebagai cara untuk memasarkan dan mempromosikan produk mereka. Selain itu, situs web business to consumer (B2C) mencakup komponen

seperti belajar, beristirahat, beribadah, berinteraksi langsung dengan keluarga dan lainnya (Modul Aman Bermedia Digital Kominfo, 2021).

Dan setelah melakukan hal tersebut, yang dimulai dari keluarga kita sendiri, maka sebarkan aktivitas baik tersebut. Karena lingkungan media digital yang baik dapat menunjang nilai-nilai positif yang didapatkan oleh anak dan anggota keluarga. Dan lebih baik lagi, jika aktivitas di atas juga disebarkan ke lingkungan kita.

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Salah satu poin yang ditekankan dalam netiket adalah…	A. Kolaborasi B. Interaksi C. Kemanusiaan D. Donas
2.	Menulis posting yang bertele-tele dan maknanya berputar-putar berarti menyalahi netiket tentang….	A. Banggalah dengan pesan B. Pikirkan tentang audiens C. Gunakan judul deskriptif D. Jangan mengulang
3.	Memposting video orang lain tanpa menyertakan nama atau akun pembuatnya sejatinya telah menyalahi netiket tentang...	A. Kutip referensi yang sesuai B. Pikirkan tentang audiens C. Singkatlah D. Jangan mengulang pesan
4.	Motorola DynaTAC 8000x sebagai telepon pintar pertama dijual dengan harga lebih dari	A. Interaksi B. Referensi C. Promosi D. Kolaborasi
5.	Jejak digital yang kita tinggalkan secara tidak sengaja karena mengakses sebuah website disebut…	A. Jejak digital pasif B. Jejak digital aktif
6.	Berikut adalah beberapa contoh jejak digital yang bisa kita buat dan tinggalkan, kecuali...	A. Email B. Foto C. Video Kuota

Sub-Pokok 2

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
2.	Peserta dapat: Memahami pola interaksi di media digital	1. Perbedaan media lama dan media baru (digital) 2. Users generated contents 3. Potensi Bahaya Keluarga Netizen 4.0 yang Gagap Teknologi	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (video) 3. Diskusi 4. Kuis	1. Mempelajari materi 2. Diskusi 3. Kuis	• Presentasi • Modul • Kahoot

1. Perbedaan Media Lama dan Baru (Digital)

Menurut Kurnia (2005) perbedaan antara media baru dan lama yang kentara adalah dari segi penggunaan individual. Tingkat interaktif individualisme penggunaan media yang diindikasikan oleh rasio respon pengguna denga pengirim pesan, tingkat sosialisasi pengguna dimana media baru. Interaksi yang ada pun bersifat individual dan bukan bersifat interaksi sosial secara langsung. Ditambah lagi tingkat kebebasan dalam penggunaan media, tingkat kesenangan dan menariknya media yang digunakan sesuai keinginan serta tingkat privasi yang tinggi untuk penggunaan media baru. Sedang menurut Lu dan Lee (2019) media lama atau tradisional: media tradisional mengacu pada media yang merupakan bagian dari budaya kita selama lebih dari setengah abad lalu. Sedangkan media baru atau digital adalah bentuk media yang berbasis komputer, komputasi dan mengandalkan komputer untuk didistribusikan kembali.

Beberapa jenis media lama dan baru adalah sebagai berikut:

Perbedaan jenis perangkat penyampai informasi media lama dan baru:

Media Lama	Media Baru
Televisi Radio IklanCetak Billboards Email iklan	Internet Media Sosial Aplikasi Search Engine Optimization (SEO)

Karakteristik media lama dibandingkan dengan media baru (Herlambang, 2015)

Media Lama	Media Baru
• Harus menunggu informasi sesuai jam yang dijadwalkan. • Khalayak tidak terhubung pada media dan sesama pengguna. • Komunikasi anonim dan heterogen. • Mengutamakan isi ketimbang hubungan pada kondisi tertentu. • Umpan balik bersifat tertunda dan tidak langsung.	• Informasi pada situs tertentu tidak bersifat formal sehingga kredibilitas • informasi tidak dapat dipertanggungjawabkan. • Mudah dalam pencarian informasi • yang ingin didapatkan dan tidak terbatas pada jadwal tertentu. • Para pengguna dapat terhubung secara langsung. Tidak memungkinkan untuk bersinggungan dengan ruang publik.

Menurut Livingstone (2002) media baru menambah keragaman media yang telah ada. Tetapi tampaknya menggusur aktivitas non-media, lebih dari media lain. Semakin banyak waktu yang dihabiskan dengan satu media, semakin banyak anggota keluarga cenderung menghabiskan waktu dengan orang lain. Walaupun begitu media teknologi dan informasi sudah menjadi bagian yang erat dari kehidupan anak-anak dan remaja, mereka umumnya lebih suka berada di luar ruangan di perusahaan teman daripada menatap layar, kecuali mereka lelah atau ingin mengisi kesenjangan antara kegiatan.

2. User Generated Content

User generated content (UCG) adalah mekanisme dimana Internet menjadi ajang penggunanya mengunggah, mengubah, dan mendistribusi konten secara bebas. Konten-konten ini memungkinkan users mengekspresikan kreativitas mereka. Atau bisa juga mengekspresikan bermacam komentar pada berbagai platform seperti sosial media. Mekanisme ini seperti yang kita ketahui, menyebabkan users memiliki potensi tidak terbatas. Baik itu dalam hal waktu, akses, batas negara, bahkan sosio-ekonomi. Dalam lanskap digital UCG mampu menggerakkan dan mempengaruhi berbagai isu sosial, kultural, politis, dan ekonomi di dunia nyata.

Menurut Esparza dkk., (2012), UGC adalah apa yang diproduksi pada saat menjadi isu atau topik sosial, serta objek dimana sosialisasi terjadi. Konten tersebut mungkin diproduksi secara individual atau kolaboratif, dimodifikasi, dibagikan dan dikonsumsi, dan dapat dilihat sebagai jumlah dari semua cara seseorang menggunakan media sosial. Konten ini dapat berbentuk segala jenis seperti teks pada blog, posting, atau komentar, sampai like/heart, foto, video dan stories. Sehingga UGC dianggap mampu merepresentasikan suara konsumen atau pengguna internet atau media sosial.

Beberapa karakteristik dari UGC menurut Kim dan Johnson (2016) adalah sebagai berikut:

Karakteristik	Keterangan
Eksplisit	Konten yang dihasilkan bersifat eksplisit, sekaligus subjektif, dan terka-

	dang tidak terlalu spesifik menggambarkan sesuatu
Implisit	Di sisi lain juga bersifat interaktif sekaligus sebagai bagian sosialisasi di media sosial. Hal ini dipengaruhi oleh kultur atau kebudayaan para pengguna
Menyenangkan	Sebagai bukti eksistensi seseorang, sekaligus sumber informasi bagi para pengguna lain.
Tidak menyenangkan	Kadang konten yang dibuat bersifat provokatif, negatif, dan menimbulkan gesekan berbasis SARA.

3. Potensi Bahaya Keluarga Netizen 4.0 yang Gagap Teknologi

Seorang anak sejatinya sedang berada pada masa pertumbuhannya, baik secara fisik, kognitif, maupun moral. Ada baiknya anak kita dinilai belum memiliki kemampuan untuk memperkuat diri dan pribadi mereka dari berbagai efek buruk, termasuk dalam mengkonsumsi konten yang didapatkan di dunia digital seperti media sosial. Kondisi tersebut juga menjadikan anak kita menjadi subjek yang paling berisiko terpapar dampak negatif paparan konten negatif dari para pengguna media sosial lain. Hal ini karena mereka belum sepenuhnya mempunyai keterampilan berpikir kritis. Sedang untuk mendampingi mereka dalam mengakses dan mengolah konten UGC, peran keluarga dari netizen 4.0 pun menjadi sangat penting.

Beberapa pola asuh digital yang sering dilakukan orang tua menurut Nikken dan de Haan (2015) adalah:

1. Pertama, penggunaan media sosial anak-anak kecil dapat menempatkan orang tua di situasi yang berpotensi membuat stres setiap hari.
2. Kedua, prevalensi masalah dalam praktik mediasi orang tua secara sistematis dikaitkan dengan karakteristik anak, konteks keluarga, dan orang tua.
3. Ketiga, terlepas dari kekhawatiran itu, sebagian besar orang tua merasa agak percaya diri dengan kemampuan mediasi atau mengawasi aktivitas anak mereka di dunia digital.
4. Akhirnya, orang tua tidak banyak memanfaatkan dukungan pengasuhan, khususnya dukungan yang diberikan oleh para profesional.

Sehingga dari studi Nikken dan de Haan (2015) di Inggris tersebut, ada beberapa rekomendasi agar orang tua tidak menjadi gagap dalam dunia digital.

Beberapa langkah berikut dapat diterapkan:

1. Pertama, penggunaan media sosial anak-anak kecil dapat menempatkan orang tua di situasi yang berpotensi membuat stres setiap hari.
2. Kedua, prevalensi masalah dalam praktik mediasi orang tua secara sistematis dikaitkan dengan karakteristik anak, konteks keluarga, dan orang tua.
3. Ketiga, terlepas dari kekhawatiran itu, sebagian besar orang tua merasa agak percaya diri dengan kemampuan mediasi atau mengawasi aktivitas anak mereka di dunia digital.
4. Akhirnya, orang tua tidak banyak memanfaatkan dukungan pengasuhan, khususnya dukungan yang diberikan oleh para profesional.

1. Pertama, mungkin lebih baik orang tua lebih banyak menggunakan bantuan dan sumber informasi profesional dan terpercaya, karena mereka lebih mampu memberikan informasi yang tepat kepada orang tua daripada teman atau anggota keluarga. Saat ini, orang tua memiliki berbagai sumber informasi profesional untuk beralih ke, seperti profesional di organisasi lokal di sebelah buku, majalah, acara TV, dan Internet.
2. Kedua, dukungan pengasuhan profesional untuk mediasi kegiatan media anak dapat memperhitungkan peran penggunaan media sosial. Karena faktanya sebagian besar aplikasi media sosial tidak dimaksudkan untuk digunakan oleh anak-anak kurang dari usia 8 tahun.
3. Ketiga, inisiatif yang bertujuan agar orang tua menjadi melek media dan dukungan pengajaran oleh para profesional juga harus memperhitungkan kompetensi orang tua. Memberikan informasi sederhana tentang penggunaan media dalam kaitannya dengan perkembangan anak mungkin berguna bagi beberapa orang tua, tetapi dukungan praktis tentang bagaimana mereka harus mem bantu anak mereka menggunakan media digital menjadi sama pentingnya.

Sehingga dari studi Nikken dan de Haan (2015) di Inggris tersebut, ada beberapa rekomendasi agar orang tua tidak menjadi gagap dalam dunia digital.

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berikut adalah beberapa jenis media baru yang kita ketahui, kecuali...	A. Internet B. Media sosial C. Email iklan D. SEO
2.	Komunikasi yang bersifat anonim dan heterogen adalah salah satu karakteristik dari...	A. Media lama B. Media baru
3.	Pengguna menjadi mudah dalam pencarian informasi yang ingin didapatkan dan tidak terbatas pada jadwal tertentu adalah salah satu karakteristik dari...	A. Media lama B. Media baru
4.	Berikut adalah ciri dari mekanisme user generated content di internet, kecuali...	A. Mengunggah konten B. Mengumpulkan konten C. Memodifikasi konten D. Mendistribusikan konten
5.	Konten yang terpengaruh oleh kultur atau kebudayaan para pengguna merupakan salah satu karakteristik UGC pada...	A. Eksplisit B. Implisit C. Menyenangkan D. Tidak menyenangkan
6.	Konten yang diproduksi seseorang sebagai bukti eksistensi pribadi merupakan karakteristik UGC tentang..	A. Eksplisit B. Implisit C. Menyenangkan D. Tidak menyenangkan
7.	Beberapa pola asuh digital yang salah menurut Nikken dan de Haan yang sering dilakukan orang tua kepada anak adalah sebagai berikut, kecuali...	A. Penggunaan media sosial anak menimbulkan stress B. Pola mediasi orang tua tidak signifikan C. Kurangnya pengasuhan dan pengawasan D. Jumlah perangkat yang berlebihan
8.	Orang tua dapat mencari bantuan dan sumber informasi profesional dan terpercaya di beberapa tempat seperti berikut ini, kecuali...	A. Internet B. Buku atau majalah C. Jurnal atau artikel D. Media sosial

Sub-Pokok 3

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
3.	Peserta dapat: Memahami dampak konten negatif	1. Konten negatif untuk yang harus dihindari keluarga 2. Misinformasi & disinformasi (hoaks) 3. Praktik dan tools periksa fakta	1. Perkenalan 2. Pemaparan materi (video) 3. Diskusi 4. Kuis	1. 5 menit 2. 10 menit 3. 10 menit 4. 5 menit	• Presentasi • Modul 3 • Kahoot

1. Konten Negatif untuk Keluarga

Terlibat dalam berbagai bentuk aktivitas di media sosial adalah kegiatan rutin yang telah ditunjukkan banyak penelitian. Aktivitas ini dianggap bermanfaat untuk anak-anak dan remaja dengan meningkatkan komunikasi, koneksi sosial, dan bahkan keterampilan teknis. Walaupun begitu, menggunakan media sosial menjadi risiko bagi anak-anak dan remaja tanpa disadari kebanyakan orang tua.

Beberapa konten negatif yang sering didapatkan menurut O'Keeffe & Clarke-Pearson (2011) antara lain:

a. Perundungan Siber (Cyberbully)

Cyberbullying sengaja menggunakan media digital untuk mengkomunikasikan informasi palsu, memalukan, atau bermusuhan tentang orang lain. Ini adalah risiko online yang paling umum untuk semua remaja dan merupakan risiko peer-to-peer.

b. Sexting

Sexting dapat didefinisikan sebagai "mengirim, menerima, atau

meneruskan pesan, foto, atau gambar seksual eksplisit melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya. Banyak dari gambar-gambar ini menjadi didistribusikan dengan cepat melalui ponsel atau Internet

c. Facebook Depression

Peneliti telah mengistilahkan fenomena yang disebut "Depresi Facebook," didefinisikan sebagai depresi yang berkembang ketika preteens dan remaja menghabiskan banyak waktu di situs media sosial, seperti Facebook, dan kemudian mulai menunjukkan gejala klasik depresi.

Konten negatif lain menurut internetmatters.org (2020) seperti pornografi konten yang berisi umpatan, situs yang mendorong vandalisme, kejahatan, terorisme, rasisme,, bahkan bunuh diri. Kemudian ada juga gambar, video, atau permainan yang menampilkan gambar kekerasan atau kekejaman terhadap orang atau hewan lain. Situs perjudian, forum obrolan yang tidak dimoderasi. Dan juga seksisme atau situs yang menggambarkan perempuan dalam peran yang sangat tradisional yang tidak mencerminkan nilai-nilai dan harapan kontemporer. Penting bagi orang tua untuk mengevaluasi situs-situs di mana anak mereka ingin berpartisipasi untuk memastikan bahwa situs tersebut sesuai untuk usia anak itu. Bagi situs tanpa ketentuan usia, bagaimanapun, ada ruang untuk negosiasi, dan orang tua harus mengevaluasi situasi melalui percakapan aktif dengan pra-remaja dan remaja.

2. Misinformasi dan Disinformasi (Hoaks)

Berita bohong atau hoaks sudah menjadi pandemi informasi secara global. Produksi dan distribusi berita bohong semakin masif, sistematis, dan terstruktur. Lebih jauh klasifikasi hoaks menurut Wardle dan

Derakhshan (2018, dalam Ireton & Posetti, 2018)) dibagi menjadi dua yaitu misinformasi dan disinformasi. Misinformasi adalah informasi salah dengan penerima pesan tersebut tidak mengetahui kepalsuan informasi tersebut. Disinformasi adalah informasi palsu dengan pelaku penyebarn-ya paham secara sadar informasi tersebut palsu. Tujuan utamanya adalah secara aktif menyesatkan publik melalui berbagai platform digital. Ada 7 jenis hoaks atau disinformasi secara umum yang dibuat oleh Ireton dan Posetti (2018). Tandoc Jr dkk., (2018) lebih jauh membuat tipologi hoaks menjadi 6 tipe; satire, parodi, fabrikasi, manipulasi, iklan dan propaganda.

Penyebab signifikan hoaks bisa begitu cepat terdistribusi telah dikaji oleh Posetti (2018, dalam Ireton dan Posetti). Lunturnya kepercayaan publik kepada jurnalisme dan media arus utama adalah salah satunya. Faktor lain adalah minat dan keinginan dari para users pada berita 'on-demand'. Mereka secara real-time harus mengakses via media social dengan perangkat digital mereka. Sehingga terjadi tekanan kepada jurnalis profesional dalam siklus berita yang terus menerus. Faktor yang juga vital adalah kemunculan propaganda sistematis dan amplifikasi kebohongan. Sehingga dampaknya platform digital sebagai media distribusi informasi juga menjadi lemah dalam menangkal hoaks yang viral dan beredar cepat.

Berikut jenis dan penjelasan masing-masing misi/disinformasi menurut First Draft:

Jenis-Jenis Mis/Disinformasi

No.	Jenis Mis/Disinformasi	Keterangan
1.	Satir atau parodi	Informasi ini tidak memiliki tujuan merugikan tanpa dapat mengecoh banyak orang pada informasi yang benar.
2.	Asosiasi yang Salah	Informasi dalam bentuk berita dimulai dengan headlines, gambar, atau caption yang menyesatkan dan tidak sesuai dengan isi berita atau informasi.
3.	Konten yang Menyesatkan	Informasi yang disebarkan berisi framing atau membingkai berita seolah-seolah menjadi kebenaran.
4.	Konteks yang Salah	Berita yang disebarkan biasanya berisi isi yang benar namun dengan konteks makna dan latar belakang yang salah.
5.	Konten Tiruan	Informasi, akun, atau berita disamarkan atau menyerupai aslinya sehingga orang terkecoh memahami kontennya
6.	Konten Dimanipulasi	Konten atau informasi asli sengaja direka atau dimanipulasi semata tanpa unsur kebenaran dan ditujukan untuk mengelabui.
7.	Konten Difabrikasi	Konten yang dibuat benar-benar dibuat dan didesain dengan kebohongan dan kepalsuan dan dimaksudkan untuk merugikan banyak orang

3. Praktik dan Tools Periksa Fakta

Definisi cek fakta sudah lama ada sejak jurnalisme hadir. Namun kini istilah cek fakta mengacu kepada dua hal yang berbeda dalam ranah jurnalisme masa kini. Ketika dahulu aktivitas pengecekan fakta dilakukan menyunting dan mengecek kembali suatu artikel. Namun di era dengan teknologi menjadi bagian jurnalisme, cek fakta lebih dari aktivitas tersebut. Pada model cek fakta saat ini, aktivitas yang dilakukan seperti

mengecek kembali laporan, memahami figur dan angka, serta berbagai hal detail lain (Ireton dan Posetti, 2018).

Beberapa tips sederhana dalam periksa fakta menurut Gray dkk., (2020) adalah sebagai berikut:

1. Jadilah skeptis dengan memverifikasi sebelum kita berbagi. Kita dapat menganggap informasi tersebut salah, dan mencari bukti penguat.
2. Uji perasaan atau indera kita apakah sebuah informasi tampak luar biasa? Bagaimanapun hebohnya, verifikasi dahulu.
3. Apakah sebuah berita mengutip sumber informasinya? Jika iya, kita dapat mengunjungi ke sumber aslinya.
4. Waspadai bias konfirmasi diri kita sendiri atau "kecenderungan bawah sadar untuk mencari dan menafsirkan informasi dan bukti lain dengan cara yang menegaskan keyakinan, ide, harapan yang kita percayai"
5. Apakah artikel atau informasi membuat kita benar-benar marah dan emosional? Mungkin karena itu informasi tadi diproduksi atau dimodi fikasi untuk mengeksploitasi bias kita.

Dalam memeriksa fakta, kini telah hadir berbagai tools atau perangkat untuk membantu mempermudah cek fakta. Tools ini dikembangkan oleh berbagai pihak baik perusahaan besar, pemerintah, maupun organisasi kemasyarakatan.

Berikut beberapa tools yang bisa digunakan dengan deskripsi dan fungsinya:

Beberapa Tools Cek Fakta yang Bisa Digunakan

No.	Tools	Deskripsi	Fungsi
1.	Google Fact Check T ools (Markup)	Tools yang menyajikan berbagai sumber terpercaya berita terkait kejadian aktual. Semua berita telah dikurasi dan diverifi-kasi oleh mitra Google.	Cek fakta berita aktual dan viral yang beredar
2.	Google Reverse Image	Tools untuk memeriksa foto yang pernah diunggah pertama kali untuk mencegah foto editan dan manipulasi yang beredar	Cek dan verifikasi foto yang beredar
3.	YouTube Metadata Viewer	Tools untuk memeriksa video dengan me-mecah frame demi frame guna memerik= sa kemiripan, manipulasi, dan editan den= gan video yang asli atau sudah ada.	Cek dan validasi video yang beredar
4.	Mafindo Kalimasada	Tools berupa chatbot di WhatsApp yang dapat memberikan menu periksa fakta dan hasil cek fakta informasi yang viral	Cek dan verifikasi infor-masi viral

Dan, sungguh memprihatinkan jika sebagai orang tua kita tidak bisa selalu percaya informasi beredar. Bahkan kepada pihak lain untuk menga-takan "kebenaran, kebenaran utuh dan kebenaran satu-satunya." Ada terlalu banyak kasus di mana media, pejabat pemerintah dan pemimpin perusahaan terlalu sering mengatakan kepalsuan. Apakah sengaja atau karena mereka salah informasi. Ada juga contoh budaya populer seperti klaim palsu tentang kematian selebriti dan foto yang dimodifikasi. Oleh sebab itu, keluarga netizen 4.0 tidak boleh lupa untuk mengasah kemam-puan cek faktanya mulai saat ini.

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aktivitas mengirim, menerima, atau me-neruskan pesan, foto, atau gambar sek-sual eksplisit melalui ponsel, komputer, atau perangkat digital lainnya adalah de-finisi screen time dari...	A. FCyberbully B. Sexting C. Penipuan elektronik D. Facebook depression

2.	Informasi salah dengan penerima pesan tersebut tidak mengetahui kepalsuan informasi tersebut adalah definisi dari..	A. Misinformasi B. Disinformasi
3.	Informasi yang disebarkan berisi framing atau membingkai berita seolah-seolah menjadi kebenaran disebut sebagai...	A. Konten yang Menyesatkan B. Satir atau parodi C. Asosiasi yang Salah D. Konten Tiruan
4.	Informasi, akun, atau berita disamarkan atau menyerupai aslinya sehingga orang terkecoh memahami kontennya disebut sebagai...	A. Konten yang Menyesatkan B. Satir atau parodi C. Asosiasi yang Salah D. Konten Tiruan
5.	Informasi ini tidak memiliki tujuan merugikan tanpa dapat mengecoh banyak orang pada informasi yang benar disebut sebagai...	A. Konten yang Menyesatkan B. Satir atau parodi C. Asosiasi yang Salah D. Konten Tiruan
6.	Aktivitas yang dilakukan dalam cek fakta menurut Posseti dan Ireton (2018) adalah sebagai berikut, kecuali...	A. Memahami judul berita B. Mengecek kembali laporan, C. Memahami figur dan angka, D. Memahami hal detail lain
7.	Berikut adalah langkah yang bisa dilakukan dalam cek fakta menurut Gray (2020) , kecuali...	A. Menjadi skeptis B. Mencari sumber informasi C. Waspada bias diri sendiri D. Mengukur like, komentar dan share
8.	Kecenderungan bawah sadar diri untuk mencari dan menafsirkan informasi dan bukti lain dengan cara yang menegaskan keyakinan, ide, harapan yang kita percaya adalah prinsip dari...	A. Menjadi skeptis B. Mencari sumber informasi C. Waspada bias diri sendiri D. Uji perasaan atau indera kita
8.	Tools untuk memeriksa foto yang pernah diunggah pertama kali untuk mencegah foto editan dan manipulasi yang beredar adalah.	A. Google Reverse Image B. Google Fact Check Tools (Markup) C. YouTube Metadata Viewer D. Mafindo Kalimasada

Konsep Presentasi

Format: Presentasi (PPT)

Durasi: 5 - 10 menit

Talking Points Presentasi	Narasi Presentasi
1. Penjelasan 10 Netiket 2. Menjaga jejak digital keluarga yang sehat 3. Konsep User Generated Content 4. Hoaks dan periksa fakta untuk anggota keluarga, individu, dan lingkungan sekitar 5. Keluarga netizen 4.0 yang bijak harus mengamankan jejak digital dan pengaruh konten negatif	**(Slide 1)** Internet memiliki berbagai sifat dan perilaku netizen yang berbeda-beda. Tak jarang ada saja yang menggunakan ekspresi negatif dan merendahkan. Oleh sebab itu, kita harus mengetahui tentang netiket. Netiket ditujukan untuk mendorong perilaku yang lebih toleran dan perhatian di kalangan pengguna internet. **Ada 10 aturan netiket yang harus kita ketahui dan implementasi sehari-hari:** 1. Jangan pernah lupa bahwa orang di sisi lain adalah manusia. 2. Singkatlah. 3. Banggalah dengan pesan Anda. 4. Gunakan judul deskriptif dalam pesan Anda. 5. Pikirkan tentang audiens Anda. 6. Hati-hati dengan humor dan sarkasme. 7. Ringkas apa yang Anda telah utarakan. 8. Berikan manfaat kepada masyarakat. 9. Jangan mengulangi apa yang telah dikatakan. 10. Kutip referensi yang sesuai. Sehingga jika kita menyalahi netiket, bukan tidak mungkin memperburuk jejak digital diri kita dan keluarga kita. Jejak digital adalah setiap dan semua file dan akun digital, baik disimpan secara lokal atau online. Ini termasuk item digital apa pun seperti informasi digital seseorang, aset digital, akun digital, dan situs pribadi. **(Slide 2)** Menurut Modul Aman Bermedia Digital Kominfo (2021), jejak digital dikategorikan dalam dua jenis, yakni jejak digital yang bersifat pasif dan jejak digital yang bersifat aktif a. Jejak digital pasif adalah jejak data yang kita tinggalkan secara daring dengan tidak sengaja dan tanpa sepengetahuan kita b. Jejak digital aktif mencakup data yang dengan sengaja kita kirimkan di internet atau di platform digital. Jejak digital akan semakin banyak di media baru seperti internet. Menurut Livingstone (2002) media baru menambah keragaman media yang telah ada. Tetapi tampaknya menggusur aktivitas non-media, lebih dari media lain. Semakin banyak waktu yang dihabiskan dengan satu media, semakin banyak anggota keluarga cenderung menghabiskan waktu dengan orang lain. Karena anggota keluarga, termasuk kita menikmati jutaan konten yang diproduksi oleh pengguna media sosial atau UGC, misalnya.

(Slide 3)
User generated content (UCG) adalah mekanisme dimana Internet menjadi ajang penggunanya mengunggah, mengubah, dan mendistribusi konten secara bebas. Konten-konten UGC memungkinkan users mengekpresikan kreativitas mereka. Atau bisa juga mengekspresikan bermacam komentar pada berbagai platform seperti sosial media.

Walaupun begitu, menggunakan media sosial menjadi risiko bagi anak-anak dan remaja tanpa disadari kebanyakan orang tua. Karena banyak konten negatif yang bisa berdampak buruk pada anak seperti cyberbully, pornografi, kekerasan, sexisme, dsb.

(Slide 4)
Periksa fakta menjadi kunci orang tua, individu, dan lingkungan sekitar agar bijak bermedia sosial. Apalagi saat menemui hoaks. Berita bohong atau hoaks sudah menjadi pandemi informasi secara global. Produksi dan distribusi berita bohong semakin masif, sistematis, dan terstruktur.

Sehingga tips cek fakta berikut bisa orang tua terapkan:

1. Jadilah skeptis dengan memverifikasi sebelum kita berbagi. Kita dapat menganggap informasi tersebut salah, dan mencari bukti penguat.
2. Uji perasaan atau indera kita apakah sebuah informasi tampak luar biasa? Bagaimanapun hebohnya, verifikasi dahulu.
3. Apakah sebuah berita mengutip sumber informasinya? Jika iya, kita dapat mengunjungi ke sumber aslinya.
4. Waspadai bias konfirmasi diri kita sendiri atau "kecenderungan bawah sadar untuk mencari dan menafsirkan informasi dan bukti lain dengan cara yang menegaskan keyakinan, ide, harapan yang kita percayai"
5. Apakah artikel atau informasi membuat kita benar-benar marah dan emosional? Mungkin karena itu informasi tadi diproduksi atau dimodifikasi untuk mengeksploitasi bias kita.

(Slide 5)
Sehingga dengan mengetahui cek fakta atau hoaks atau menghindari konten negatif, orang tua diajak agar tidak gagap teknologi. Beberapa rekomendasi agar orang tua tidak menjadi gagap dalam dunia digital, yaitu:

Pertama, orang tua sebagai pemimpin keluarga lebih baik banyak menggunakan bantuan dan sumber informasi profesional dan terpercaya, karena mereka lebih mampu memberikan informasi yang tepat kepada orang tua daripada teman atau anggota keluarga.

Kedua, dukungan pengasuhan profesional untuk mediasi kegiatan media anak dapat memperhitungkan peran penggunaan media sosial. Ketiga, inisiatif yang bertujuan agar orang tua menjadi melek media dan dukungan pengajaran oleh para profesional juga harus memperhitungkan kompetensi orang tua.

MODUL 4
MENERAPKAN LITERASI DIGITAL DIRI SENDIRI, KELUARGA DAN LINGKUNGAN

Pokok Bahasan/Topik:	Menerapkan Literasi Digital Diri Sendiri, Keluarga dan Lingkungan
Tujuan Pembelajaran:	Menerapkan secara langsung skill atau kecakapan digital untuk mengakses, mengelola dan mendesain informasi digital untuk orang tua berwawasan digital. Lebih jauh, dengan mempraktek kan fitur security seperti parental control dapat mencegah dampak negatif dari media sosial yang digunakan oleh anggota keluarga dari netizen 4.0.
Deskripsi:	Mempraktekkan secara langsung kecakapan digital untuk mengatur keamanan akun dan perangkat untuk mencegah konten negatif dengan berbasis kompetensi digital dasar. Anggota keluarga netizen 4.0, individu dan orang-orang di lingkungkan sekitar dapat dengan langsung mempraktekkan skill digital demi menghadapi tantangan dunia.

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Menggunakan fitur parental control di Android dan iOS	1. Definisi parental control di dunia digital 2. Manfaat parental control untuk anak dan orang tua 3. Fitur parental control yang ada di Android dan iOS	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Modul 4 • Kahoot
2.	Peserta dapat: Mengatur setting privasi dan secu-rity di platform media sosial	1. Pentingnya privasi dan security di dunia digital 2. Fitur pengaturan privasi di me-dia sosial sosial	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Modul 4
3.	Peserta dapat: Mengenal aplikasi Link dan fiturnya	1. Aplikasi Link dan manfaatnya 2. Aktivasi aplikasi Link di perangkat anggota keluarga	• Mempelajari materi • Diskusi • Kuis	• Modul 4

Rencana Pembelajaran Sub-Pokok 2

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
1.	Peserta dapat: Menggunakan fitur parental control di Andr-oid dan iOS	1. Definisi parental con-trol di dunia digital 2. Manfaat parental con-trol untuk anggota ke-luarga 3. Fitur parental control yang ada di Android dan iOS	1. Perkenalan 2. Diskusi 3. Kuis	1. 5 menit 2. 10 menit 3. 15 menit	• Modul 4 • Kahoot

1. Definisi Parental Control di Dunia Digital

Menurut Sammons dan Cross dalam bukunya The Basic of Cyber Safety (2017) parental control atau kontrol orang tua adalah fitur atau

perangkat lunak yang memungkinkan Anda memantau dan membatasi apa yang dilakukan seseorang secara online. Ada berbagai program yang melakukan hal-hal seperti memblokir dan memfilter situs web dan konten, merekam aktivitas mereka, membatasi waktu mereka secara online, dan melihat riwayat penjelajahan dan komunikasi mereka.

Menurut Wisniewski dkk., (2017), ada 3 metode parental control selain menggunakan fitur digital, yaitu:

1. Monitoring

Pemantauan didefinisikan sebagai pengawasan dari online aktivitas anak atau remaja, seperti memeriksa pesan teks, log panggilan, atau web riwayat browser . Pemantauan sering dianggap lebih strategi mediasi orang tua pasif, di mana orang tua baik melihat bersama konten yang sedang dikonsumsi (misalnya, halaman web) atau memeriksa log untuk memantau aktivitas remaja setelah fakta.

2. Mediasi Ketat

Mediasi pembatasan ketat terjadi ketika orang tua menempatkan aturan dan batas aktivitas online remaja dan anak. Contoh aturan mencakup batas pengaturan pada waktu layar atau jenis konten yang dianggap dapat diterima untuk dilihat. Mediasi ketat mungkin memiliki efek negatif, menyebabkan anak mengambil perilaku yang lebih mencari risiko, seperti berteman dengan orang asing di situs media sosial.

3. Mediasi Aktif

Mediasi aktif melibatkan interaksi dan diskusi antara orang tua dan remaja mengenai kegiatan online atau pengalamannya. Strategi mediasi orang tua ini telah digunakan secara identik dengan

"evaluatif" atau "instruktif" mediasi. Orang tua memiliki banyak kesempatan untuk mendiskusikan konten yang sering tidak pantas remaja dapat mengkonsumsi secara online.

Media sosial dapat memperkuat ikatan keluarga dan perasaan terhubung. Di kalangan remaja, terbukti bahwa media sosial digunakan untuk tetap berhubungan dengan anggota keluarga. Anggota keluarga, khususnya orang tua yang menggunakan laporan analitik media sosial mengikuti anak-anak mereka dan anggota keluarga lainnya sebagai alasan utama untuk menggunakan media sosial. Namun di satu sisi, penggunaan media oleh orang tua juga berpotensi mengganggu atau mengurangi interaksi dan rutinitas keluarga, yang protektif terhadap perkembangan anak, keberhasilan sekolah, dan resiliensi.

2. Manfaat Parental Control untuk Anggota Keluarga

Menurut Sammons & Cross (2017), fitur parental control secara umum adalah untuk memahami apa yang anak-anak gunakan di perangkat digital mereka. Untuk melacak apa yang dilakukan seorang anak, kita perlu memahami aplikasi apa yang mereka gunakan. Setelah kita mengetahui aplikasi yang telah mereka instal, browser yang digunakan, dan perangkat yang mereka miliki aksesnya, kita akan memiliki pemahaman yang lebih besar tentang cara mereka menggunakan Internet, lebih mampu mengidentifikasi potensi masalah, dan mengetahui apa yang perlu di pemantauan. Fitur umum perangkat lunak kontrol orang tua adalah kemampuan untuk mengontrol aplikasi apa yang diizinkan di PC, ponsel, atau tablet, dan dapat digunakan untuk melihat apa yang telah diinstal. Beberapa aplikasi parental control yang populer antara lain:

a. Net Nanny (www.netnanny.com)
b. Safe Eyes (www.internetsafety.com/safe-eyes-parental-control-software.php)
c. CYBERsitter (www.cybersitter.com)
d. WebWatcher (www.webwatcher.com)
e. MMGuardian (www.mmguardian.com)

Keterampilan digital orang tua memiliki implikasi yang signifikan untuk adaptasi mereka dengan gaya bekerja di masa depan dan kemampuan mereka untuk memanfaatkan internet untuk dukungan pengasuhan ala dunia digital. Sehingga lebih baik kesenjangan keterampilan digital pada orang tua dengan latar belakang yang berbeda diminimalisir. Karena kesenjangan ini akan berdampak pada perkembangan anak-anak. Menurut penelitian Zhang & Livingstone (2019) di Inggris, orang tua yang memiliki sekolah lebih tinggi dan ekonomi menengah ke atas, memiliki kecakapan digital yang baik. Oleh sebab itu, meningkatkan literasi digital untuk orang tua juga penting. Selain juga secara bersamaan memahami fitur parental control.

Sehingga baik diri dan keluarga kita wajib memahami jejak digital. Karena hampir setiap anggota keluarga saat ini menggunakan gawai. Oleh sebab itu, menjaga rekam jejak digital yang baik dapat mengamankan diri dan keluarga dari potensi peretasan, penipuan, dan pemalsuan identitas di dunia maya. Yang ke semuanya tentunya akan merugikan baik secara moril dan materil.

3. Fitur Parental Control di Android dan iOS

Cara kerja parental control bervariasi di seluruh aplikasi, gim, musik, film, TV, dan buku. Namun secara umum, perangkat yang kita punya,

baik Android dan iOS bisa di-setting parental control. Berikut adalah langkah-langkahnya.

Android:

Video:

https://www.youtube.com/watch?v=vkCe3XD_kNU&t=6s&ab_channel=GooglePlay

1. Buka aplikasi Google Play .
2. Di kanan atas, ketuk ikon profil.
3. Ketuk Keluarga Pengaturan. Kontrol orang tua.
4. Aktifkan Kontrol orang tua.
5. Untuk melindungi kontrol orang tua, buat PIN yang tidak diketa hui anak Anda.
6. Pilih tipe konten yang ingin Anda filter.
7. Pilih cara memfilter atau membatasi akses

iOS:

1. Buka Pengaturan dan ketuk Durasi Layar.
2. Ketuk Pembatasan Konten & Privasi dan masukkan kode sandi Durasi Layar Anda.
3. Ketuk Pembatasan Konten, lalu ketuk Konten Web.
4. Pilih Akses Tidak Terbatas, Batasi Situs Web Dewasa, atau Situs Web yang Diizinkan Saja.

Di iOS juga bisa diatur untuk mengizinkan aplikasi dan fitur bawaan Anda dapat membatasi penggunaan aplikasi atau fitur bawaan. Jika Anda menonaktifkan app atau fitur, aplikasi atau fitur tersebut tidak akan menghapusnya, aplikasi atau fitur tersebut akan disembunyikan sementara dari layar Utama. Misalnya, jika Anda menonaktifkan Email,

app Mail tidak akan muncul di Layar Utama hingga Anda mengaktifkannya kembali.

Untuk mengubah Aplikasi yang Diizinkan:

1. Buka Pengaturan dan ketuk Durasi Layar.
2. Ketuk Pembatasan Konten & Privasi.
3. Masukkan kode sandi Durasi Layar Anda.
4. Ketuk Aplikasi yang Diizinkan.
5. Pilih aplikasi yang ingin Anda izinkan.

Dan setelah melakukan hal tersebut, yang dimulai dari keluarga kita sendiri, maka sebarkan kita bisa terapkan langsung di perangkat kita. Karena lingkungan media digital yang baik dapat menunjang nilai-nilai positif yang didapatkan oleh anak dan anggota keluarga. Dan lebih baik lagi, jika aktivitas di atas juga disebarkan ke lingkungan kita.

Kuis (Kahoot)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Pemantauan pesan teks, log panggilan, atau web riwayat browser adalah akti-vitas parental control...	A. Monitoring B. Mediasi Ketat C. Mediasi Aktif
2.	Pelibatan interaksi dan diskusi antara orang tua dan remaja mengenai kegiatan online atau pengalamannya adalah akti-vitas...	A. Monitoring B. Mediasi Ketat C. Mediasi Akt
3.	Pembuatan aturan dan batas aktivitas online yang ketat re-maja dan anak pada perangkatnya adalah aktivitas..	A. Monitoring B. Mediasi Ketat C. Mediasi Akt
4.	Parental control adalah untuk memahami apa yang anak gu-nakan, dengan beberapa aktivitas berikut, kecuali...	A. Memahami aplikasi apa B. Menentukan aplikasi yang harus diinstal C. Menggunakan Internet D. Melacak apa yang anak l akukan di dunia digital

5.	Berikut adalah beberapa contoh parental control populer, kecuali	A. Webwacthing.com B. Net Nanny C. Safe Eyes D. CYBERsitter
6.	Apakah latar belakang pendidikan dan sosial ekonomi mempengaruhi parental control...	A. Ya B. Tidak

Sub-Pokok 2

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
2.	Peserta dapat: Mengatur setting privasi dan security di platform media sosial	1. Pentingnya privasi dan security di dunia digital 2. Fitur pengaturan privasi di media sosial 3. Fitur pengaturan security di media sosial	1. Perkenalan 2. Diskusi	1. 15 menit 2. 15 menit	• Modul 1

1. Pentingnya Privasi dan Security di Dunia Digital

Privasi menjadi hal yang harus kita lindungi di dunia digital. Perlindungan ini bisa dimulai dari perangkat sampai cara kita mengakses internet. Karena pelanggaran yang sering terjadi terhadap proteksi perangkat digital biasanya mengenai penyebaran data-data privasi pengguna perangkat digital yang sifatnya sensitif seperti video, foto dan dokumen penting, karena seseorang yang dengan sengaja melakukan pencurian data dari perangkat digital pasti memiliki tujuan dan maksud yang negatif.

Privasi pribadi mengacu pada reputasi online anak kita. Sedang privasi konsumen (juga dikenal sebagai privasi pelanggan) mengacu pada

data yang dapat dikumpulkan perusahaan tentang anak Anda selama interaksi atau transaksi online. Keduanya penting, dan beberapa langkah sederhana dapat membantu orang tua dan anak-anak menjaga informasi pribadi mereka tetap pribadi (commonsensemedia.com).

Menurut childrenandscreen.com para ahli setuju bahwa agar anak-anak dan remaja mengembangkan kebiasaan digital yang aman, penting bagi orang tua untuk mendidik diri mereka sendiri tentang realitas pengumpulan data dan untuk berbagi informasi itu dengan anak-anak mereka sebelum mereka mengunduh aplikasi apa pun, mendaftar untuk akun media sosial, atau masuk ke sekolah virtual.

Beberapa langkah untuk melindungi privasi kita menurut Modul Aman Bermedia Digital Kominfo (2021) adalah sebagai berikut:

1. Perhatikan akses yang diminta oleh aplikasi yang baru diinstal
2. Perhatikan alamat URL atau situs yang kita kunjungi
3. Jangan memberikan informasi mengenai data pribadi terlalu banyak di media sosial
4. Lakukan setting privasi di setiap akun media sosial yang digu nakan
5. Yakinkan bahwa link atau tautan mengarah ke situs yang baik
6. Hindari untuk memberikan data pribadi saat menggunakan e-banking
7. Hargai privasi orang lain
8. Gunakan password yang berbeda untuk setiap akun media sosial

2. Fitur Pengaturan Privasi

Kita dapat mengatur privasi di perangkat digital yang kita punya, salah satunya di telepon pintar Android. Ikuti langkah-langkah:

berikut:

1. Di ponsel atau tablet Android, buka chrome app Chrome.
2. Di sebelah kanan bilah alamat, ketuk Lainnya lalu Pengaturan.
3. Ketuk Privasi dan keamanan.
4. Ketuk fitur yang ingin Anda atur
   a. Memuat halaman untuk penjelajahan yang lebih cepat: Chrome dapat mencari alamat semua tautan di halaman web terlebih dahulu, sehingga tautan apa pun yang Anda klik di halaman web akan dimuat lebih cepat. Situs web juga dapat memuat tautan yang mungkin Anda klik berikutnya.
   b. Fitur "Do Not Track": Anda dapat menyertakan permintaan "Do Not Track" dengan lalu lintas penjelajahan Anda. Namun, efeknya tergantung pada apakah situs web menanggapi permintaan tersebut. Banyak situs web masih dapat mengumpulkan dan menggunakan data penjelajahan Anda.
   c. Menghapus data penjelajahan: Anda memiliki kontrol atas data penjelajahan Anda, seperti riwayat penjelajahan dan entri formulir yang disimpan. Anda dapat menghapus semua data penjelajahan atau hanya beberapa dari periode waktu tertentu.
   d. Penjelajahan Aman (Safe Browsing) melindungi Anda dan perangkat Anda dari situs berbahaya: dapatkan peringatan setiap kali Chrome mendeteksi bahwa situs web yang Anda kunjungi dapat berbahaya. Saat Anda mengunjungi situs web, Chrome akan memeriksanya terhadap daftar situs web yang disimpan di komputer Anda yang diketahui berbahaya. Jika situs web cocok dengan apa pun dalam daftar, browser Anda mengirimkan salinan sebagian alamat ke Google untuk mengetahui apakah itu situs berisiko.

Sedang pada perangkat iOS, beberapa fitur telah diatur untuk menjaga privasi kita. Dimulai dengan iOS 14.5 dan iPadOS 14.5, app diperlukan untuk meminta izin Anda ketika mereka ingin melacak Anda di seluruh aplikasi dan situs web yang dimiliki oleh perusahaan lain. Apple memberi Anda transparansi dan kontrol atas data yang Anda bagikan dengan app. Layar informasi data dan privasi memudahkan Anda memahami bagaimana Apple akan menggunakan informasi pribadi Anda sebelum Masuk atau mulai menggunakan fitur baru. Apple memberi Anda kontrol atas pengumpulan dan penggunaan data lokasi ini di semua perangkat Anda.

3. Fitur Pengaturan Privasi

Media sosial yang kita miliki juga tak lepas dari ancaman keamanan. Mulai dari peretasan akun sampai dengan pemalsuan akun sering terjadi. Oleh sebab itu, kita harus ketahui cara mengamankan akun media sosial kita. Berikut beberapa dasar setting untuk mengamankan akun media sosial kita maupun keluarga kita.

Cara Mengatur Pengamanan di Platform Media Sosial

No.	Media Sosial	Pengaturan
1.	Facebook	**Untuk mendapatkan pemberitahuan tentang login yang tidak dikenal:** 1. Buka Pengaturan Keamanan dan Login Anda. 2. Gulir ke bawah untuk Mendapatkan pemberitahuan tentang login yang tidak dikenal dan klik Edit. 3. Pilih tempat Anda ingin menerima pemberitahuan, seperti dari akun email Anda atau dengan notifikasi Facebook dari perangkat yang dikenali. 4. Klik Simpan Perubahan
2.	Instagram	Autentikasi dua faktor adalah fitur keamanan yang membantu melindungi akun Instagram dan kata sandi Anda. Jika Anda menyiapkan autentikasi dua faktor, Anda akan menerima notifikasi atau diminta un-

MODUL PELATIHAN
"MEMBENTUK NETIZEN TANGGUH UNTUK INDONESIA TUMBUH"

Latar Belakang

Di tahun 2019, secara global jumlah pengguna internet kini melebihi 4,39 miliar orang. Dalam jumlah total pengguna internet tersebut ada 3,48 miliar juga adalah pengguna media sosial. Jika dibandingkan tahun sebelumnya, maka pengguna media sosial telah bertambah 288 juta orang (We Are Social, 2019). Menurut data dari Statista (2019) kini lebih dari 5,1 miliar populasi dunia adalah pengguna smartphone. Secara signifikan, telah terjadi kenaikan 100 miliar pengguna baru dari tahun 2018. Sedang dari tahun ke tahun, telah terjadi peningkatan 10% pengguna internet secara global. Dalam tren ini, penduduk Indonesia juga tidak mau ketinggalan. Sejak 2019 lalu, telah ada 355 juta perangkat digital yang dimiliki 268 juta jiwa penduduk Indonesia. Jika dibandingkan jumlah perangkat digital seperti komputer, laptop, dan *smartphone* dengan populasi Indonesia, maka ada sekitar 133% perangkat digital.

Perbedaan daya adaptasi terhadap terhadap kemajuan teknologi digital di masyarakat bergantung pada kemampuan seseorang memahami dampak dari teknologi. Dunia digital tentu memiliki dampak negatif dan dampak positif tergantung dari bagaimana seseorang menggunakannya. Oleh sebab itu, banyak pihak melakukan berbagai upaya penguatan literasi digital di tengah masyarakat. Secara umum, upaya dan gerakan penguatan ini dimulai bertahun-tahun lalu. Banyak gerakan dilakukan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan program untuk mengatasi berbagai isu digital dan ekosistemnya.
Literasi digital menurut definisi UNESCO (2018) adalah sebagai berikut:

"Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang secara beragam disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media."

Tantangan bagi seorang netizen 4.0 dalam sebuah keluarga sebagai unit sosial terkecil dalam beradaptasi atas teknologi ini tidaklah mudah. Perbedaan generasi menyebabkan perbedaan penggunaan dan kebiasaan dalam mengakses internet atau media *digital habit*. Sebagian membutuhkan waktu lama dalam beradaptasi menggunakan teknologi internet, sebagian dianalogikan lahir, tumbuh, dan berkembang bersama internet itu sendiri. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan proses adaptasi dan penggunaan internet hingga perbedaan pola asuh sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi internet. Dampak internet bagai pedang bermata dua karena selain berdampak positif juga memiliki sisi negatifnya.

Penguatan literasi digital telah menjadi tantangan bagi banyak negara. Seiring cepatnya jumlah perangkat, akses, penetrasi dan inovasi teknologi digital, aspek literasi tertinggal jauh. Literasi digital tidak sekadar tahu cara mengakses. Tetapi juga menjadi tanggap akan isu sosial di dunia digital. Sekaligus menjadi warga digital yang tangguh baik dalam pengetahuan, kecakapan, dan etika. Indonesia sudah mengalami banyak sekali isu dunia digital seperti peretasan, hoaks, perundungan siber, phishing, dsb. Oleh sebab itu, modul ini berfokus pada penguatan literasi digital dimulai dari keluarga sampai kepada individu sampai lingkungan sekitar.

Tujuan Pelatihan

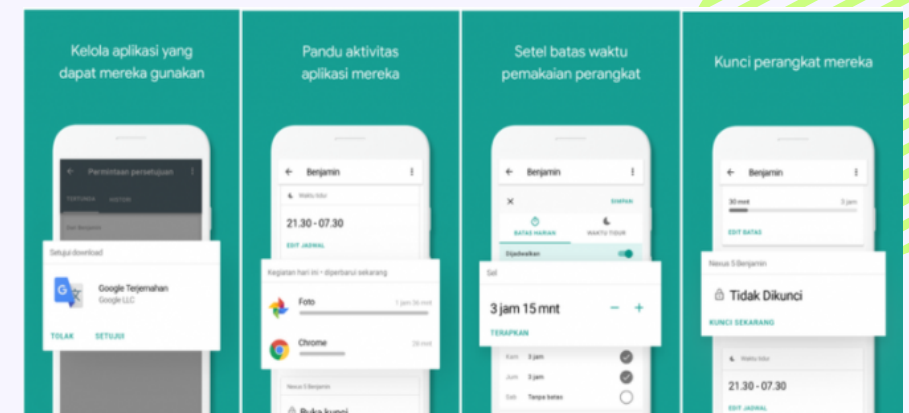
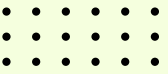
No.	Media Sosial	Pengaturan
		tuk memasukkan kode login khusus saat seseorang mencoba masuk ke akun Anda dari perangkat yang tidak kami kenali. 1.Ketuk profil pengguna instagram atau gambar profil Anda di kanan bawah untuk masuk ke profil Anda. 2. Ketuk di kanan atas, lalu ketuk pengaturan instagram 3. Setting. 4. Ketuk Keamanan, lalu ketuk Autentikasi Dua Faktor. 5. Ketuk Mulai di bagian bawah. 6. Pilih metode keamanan yang ingin Anda tambahkan dan ikuti instruksi di layar.
2.	Twitter	Saat mendaftar ke Twitter, Anda dapat memilih untuk menjaga Tweet Anda tetap publik atau melindungi Tweet Anda. 1. Klik ikon ≡. 2. Buka Pengaturan dan privasi Anda. 3. Buka Akun Anda dan gulir ke Informasi akun dan masukkan kata sandi Anda. 4. Gulir ke bawah ke Tweet yang Dilindungi, klik panah, dan centang kotak di samping Lindungi Tweet saya. 5. Anda akan diminta untuk memilih Batal atau Lindungi, pilih Lindungi. 6. Jika Anda berubah pikiran, untuk membatalkan proteksi Tweet Anda, batal pilih kotak dan saat diminta dan pilih Batalkan.

Sub-Pokok 3

NO.	INDIKATOR	MATERI POKOK	AKTIVITAS	DURASI	MEDIA/SUMBER BELAJAR
3.	Peserta dapat: Mengenal aplikasi Link dan fiturnya	1. Aplikasi Google Family Link dan manfaatnya 2. Aktivasi aplikasi Link di perangkat anggota keluarga	1. Perkenalan 2. Diskusi	1. 15 menit 2. 15 menit	• Modul 4 • Link tutorial

1. Aplikasi Google Family Link dan Manfaatnya

Google Family Link gratis atau tidak diminta berlangganan. Walau pastikan kita sudah mendapatkan email konfirmasinya. Kita dapat menambahkan beberapa akun anak kita ke akun kita sebagai orang tua. Namun aplikasi ini mengharuskan setiap anak menggunakan satu perangkat saja. Selain itu, layanan dari aplikasi ini secara terbatas hanya untuk anak-anak di bawah 13 tahun. Walaupun begitu, seorang anak yang berusia 13 tahun dapat memilih keluar dari Family Link jika ia ingin.

Saat meluncurkan Family Link, Anda akan melihat daftar anak-anak dalam keluarga; ketuk satu untuk ikhtisar. Jika Anda telah mengaktifkan pelacakan lokasi (dan seharusnya), Anda akan melihat lokasi anak di peta di bagian atas. Ada juga daftar aktivitas aplikasi dan perangkat terbaru, tetapi tidak diaktifkan secara default. Setelah mengaktifkannya, Anda akan melihat ringkasan aktivitas minggu ini, dengan opsi untuk memperluasnya hingga 30 hari terakhir. Selanjutnya adalah panel untuk penjadwalan waktu. Anda dapat melihat batas waktu tidur dan waktu layar anak untuk hari di sini

2. Aktivasi Aplikasi Google Family Link di Perangkat Anggota Keluarga Kita

Diperlukan waktu sekitar 15 menit untuk membuat Akun Google untuk anggota keluarga:

1. Buka Family Link app Family Link.
2. Jika Anda tidak memiliki aplikasi Family Link, kunjungi halaman penyetelan Family Link untuk memulai.
3. Di kanan atas, ketuk Buat.
4. Ikuti petunjuk di layar untuk membuat akun.
5. Setelah selesai, konfirmasi akan ditampilkan di layar.

Ikuti langkah-langkah berikut untuk membuat Akun Google untuk anggota keluarga yang berusia di bawah 13 tahun (atau batas usia yang berlaku di negara Anda) saat menyiapkan perangkat baru yang menjalankan Android 5.1 atau yang lebih baru.

1. Nyalakan perangkat baru dan ikuti petunjuk di layar untuk mengatur perangkat.
2. Saat Anda diminta untuk login dengan Akun Google Anda, ketuk Buat akun baru. Jika Anda tidak melihat "Buat akun baru", ketuk Opsi lainnya terlebih dahulu.
3. Masukkan nama, ulang tahun, jenis kelamin, alamat email, dan kata sandi anak Anda.
4. Ikuti petunjuk untuk login dengan Akun Google Anda sendiri, berikan persetujuan orang tua, dan pilih setelan anak Anda.

Anda juga dapat melihat video berikut agar lebih jelas dalam menginstal aplikasi Google Family Link:

https://www.youtube.com/watch?v=7b-0gbQWOmc&ab_channel=Bark

Dan, sungguh memprihatinkan jika sebagai orang tua kita tidak bisa selalu percaya informasi beredar. Bahkan kepada pihak lain untuk mengatakan "kebenaran, kebenaran utuh dan kebenaran satu-satunya." Ada terlalu banyak kasus di mana media, pejabat pemerintah dan pemimpin perusahaan terlalu sering mengatakan kepalsuan. Apakah sengaja atau karena mereka salah informasi. Ada juga contoh budaya populer seperti klaim palsu tentang kematian selebriti dan foto yang dimodifikasi. Oleh sebab itu, keluarga sebagai unit terkecil netizen 4.0 tidak boleh lupa untuk mengasah kemampuan cek faktanya.

Referensi

Modul 1

UNESCO Global Digital Literacy Framework (2018)
Kurikulum Literasi Digital Kominfo (2021)
Ames Australia Digital Literacy for Mobile Phones (2014)
Kurikulum Tular Nalar (2021)
Terras, M. M., & Ramsay, J. (2016). Family digital literacy practices and children's mobile phone use. Frontiers in psychology, 7, 1957.

Modul 2

UNESCO Digital Literacy Framework (2018)
UNICEF Children and The Digital Device (2020)
WHO Screen Time Guideline (2019)
Etika Bermedia Digital (Kominfo 2021)
Nina Koiso-Kanttila (2004) Digital Content Marketing: A Literature Synthesis, Journal of Marketing Management, 20:1-2, 45-65
Mullan, Eileen (19 December 2011). "What is Digital Content?". EContent Magazine. Information Today Inc
Cho, C. H., & Cheon, H. J. (2005). Children's exposure to negative Internet content: Effects of family context. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 49(4), 488-509.
Nierengarten, Mary Beth. (2018). Positives and negatives of digital media for children. www.contemporarypediatrics.com
DoIT News (2019). it.wisc.edu. 4 Ways To Better Protect Your Privacy In Social Media Apps
McDaniel, B.T., Radesky, J.S. Technoference: longitudinal associations between parent technology use, parenting stress, and child behavior problems. Pediatr Res 84, 210–218 (2018)
Oglethorp, Martine. (2019). 9 Digital Technology Guidelines for Parents https://www.parentingideas.com.au/blog/9-digital-technology-parenting-guidelines/
Adelantado-Renau M, Moliner-Urdiales D, Cavero-Redondo I, Beltran-Valls MR, Martínez-Vizcaíno V, Álvarez-Bueno C. Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-analysis . JAMA Pediatr. 2019;173(11):1058–1067.

Modul 3

Sturges, P. (2002). Remember the human: the first rule of netiquette, librarians and the Internet. Online information review.
Scheuermann, L., & Taylor, G. (1997). Netiquette. Internet Research.
Kung, J. W., & Wigmore, S. J. (2020). How surgeons should behave on social media. Surgery (Oxford).
Varnado, S. S. (2013). Your digital footprint left behind at death: An illustration of technology leaving the law behind. La. L. Rev., 74, 719.
Kurnia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Informasi dan Media Baru; Implikasi Terhadap Teori Komunikasi dalam Jurnal Mediator.
Lu, Y., & Lee, J. K. (2019). Stumbling upon the other side: Incidental learning of counter-attitudinal political information on Facebook. New Media & Society, 21(1), 248-265.
Livingstone, S. (2002). Young people and new media: Childhood and the changing media environment.
Esparza, S. G., O'Mahony, M. P., & Smyth, B. (2012). Mining the real-time web: a novel approach to product recommendation. Knowledge-Based Systems, 29, 3-11.
Kim, A. J., & Johnson, K. K. (2016). Power of consumers using social media: Examining the influences of brand-related user-generated content on Facebook. Computers in Human Behavior, 58, 98-108.
Nikken, P., & de Haan, J. (2015). Guiding young children's internet use at home: Problems that parents experience in their parental mediation and the need for parenting support. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 9(1).
O'Keeffe, G. S., Clarke-Pearson, K., & Council on Communications and Media. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. Pediatrics, 127(4), 800-804.
Ireton, C., & Posetti, J. (2018). Journalism, fake news & disinformation: handbook for journalism education and training. Unesco Publishing
Tandoc Jr, E. C., Lim, Z. W., & Ling, R. (2018). Defining "fake news" A typology of scholarly definitions. Digital journalism, 6(2), 137-153.
Gray, J., Bounegru, L., & Venturini, T. (2020). 'Fake news' as infrastructural uncanny. new media & society, 22(2), 317-341.